#15

ANIME Land

ANIME Land

Le premier magazine de l'Animation et du Manga

■ SHREK
L'ogre de DreamWorks

■ ANNECY 2001
Compte-rendu du festival

■ NIEA 7
L'ovni de l'auteur de Lain

FINAL FANTASY
Le film en 3D plus vrai que nature





















KONCI Japanimation. 123 BD Voltaire 75011 Paris
Métro Voltaire ligne 9
Tél:01 44 93 03 28 : 01 44 93 51 30
http://www.konci.com
liste des cds audio à **99frs** pièce 5cds achetés le 6ème cds gratuit
Prix:des coffrets (2cds=170f)(3cds=245f)(4cds=299f)

le magasin sera ouvert tout l'été!

du Lundi au Vendredi de 10h30 à 19h30 Samedi 10h à 19h30

NEWS CDS

- AnG67-YS SYMPHONY
- AnG68-YS PIANO COLLECTION
- A549-AVALON Kenji Kawai motion picture OST
- A543-ANGEL SANCTUARY DRAMA 5
- A546-EVANGELION the Birthday of rei ayanami
- A545-HUNTER X HUNTER ODT VOL.3
- A538-LUPIN THE THIRD JAZZ the 3rd funky & pop
- A536-TALES OF ETERNIA The Animation
- A542-INITIAL D Vocal Battle Special red suns
- A544-ARJUNA into the another world OST
- A555-ARJUNA onna on minato OST
- A547-ULTRAMAN THE BEST
- A550-DETECTIVE CONON OST 4
- A552-DETECTIVE CONAN count down to hea ost
- A542-INITAL D Vocal Battle Special
- A561-Sailor Moon Max new anime song
- AnG69-SEN TO CHUHIRO NO KAMIGAKUSHI Image Album (dernier Album Miyazaki)
- GG369-SHADOW SKILL OAV OST
- GG370-SYBER FORMULA Zero ost 2
- GG371-TENCHI MUYO The Complete
- GM434-Z.O.E OST

Musique de jeu

- AG189-Dence Dence révolution 4th MIX
- GM413-BIO HAZARD Code V comp-V OST 2cds
- GM436-Castlevania chronicle Dracula OST 2cds
- GM416-BEATMANIA ANI SONGS MIX REMIX
- GM419-KESSEN 2 OST
- GM420-THE BOUNCER OST 2cds
- GM408-DRAGON QUEST III Symphonic suite
- GM411-DRAGON QUEST The best of sym suit
- GM422-SAKURA WARS Teikoku kagekidan
- GM423-TALES OF ETERNIA OST 2cds
- GM425-TALES OF ETERNIA remaster 2cds
- GM429-NAPPLE TALE Yoko Kanno OST 1
- GM430-NAPPLE TALE Yoko Kanno OST 2
- GM432-SAKURA WARS 3 is paris burning ost 2cds

CD GROUP JAPONAIS

	réf
SAKAMOTO MAAYA LUCY	CV147
MEGUMI OGATA emiou «rain»	CV146
Aucifer Limit Control	NP38
Aucifer Best	H288
Arai Akino Best Album	C18
Arai Akino Furu Platinum	C110
Arai Akino	C47
Arai Akino Natsukashi Mirai	CV121
B'Z Best Collection	H27
B'Z Survive	H64
B'Z Magma	H22
B'Z Brotherhood	NP7
B'Z Buzz V.1	SJ457
B'Z Buzz V.2	SJ458
B'Z Live Ripper	SJ349
B'Z 2000 Best + Vcd	B52
B'Z Friends 2	SJ592
B'Z Flashback 1	SJ662
B'Z Flashback 2	SJ663
B'Z Singles Collection	SJ708
B'Z 99'Singles Collection	SJ956
B'Z Thousand Wave Plus	SJ568
Dir En Grey Gauze	NP19
Dir En Grey Singles	SJ893
Dir En Grey Singles Vol.2	i93
Dive Maaya Sakamoto	SB35
Double Singles Collection	SJ958
Double Crystal	NP4
Fanatic Crisis Singles	H234
Grapefruit Maya Sakamoto	CV131
Gackt & Malice Mizer Singles	NP20
Gackt Mars	NP60
Glay Singles Collection Vol.1	NP1
Glay Singles Collection Vol.2	NP14
Glay Heavy Gauge	NP27
Glay Review	H160
Glay Beloved	SJ587
Glay Hit The World	SJ733
Glay Song Book	SJ770
Glay Summer Of 98	SJ885
Glay Speed Top	SJ918
Glay Dome Tour 1999 Live in Big 1	SJ973
Glay Dome Tour 1999 Live in Big 2	SJ974
Glay 99 Singles Collection	SJ1009
Glay 2000 Best 2cds	B44
Glay It'S Still Gemstone	SJ917
Hotchpotch Maya Sakamoto	SB52
Hide Best Psychommunity 2cds	NP51
Hitomi Go To The Top	H22
Hide Singles 1993-1998	B20
Hide Tribute Spirits	K15
Hide Psyence	SJ550
Janne Da Arc Singles Collection	SJ1012
Lareine Best	SJ1003
L'arc En Ciel Tierra	K30
L'arc En Ciel Heavenly	K31
L'arc En Ciel Dune	NP3
L'arc En Ciel Crystal Melody	K96
La'Cryma Christi Magic Theatre	NP59
La'Cryma Christi	H269
Luna Sea Singles Collection	H42
Luna Sea Solo Singles Collection	H150
Luna Sea Solo Singles Collection 2	H169
Luna Sea	NP6
Luna Sea Lunatic Tokyo Vol.1	SJ528
Luna Sea Lunatic Tokyo Vol.2	SJ529
Malice Mizer Memoir + Voyages	NP21
Megumi Hayashibara Iravati	SJ702
Megumi Hayashibara Best Singles	SJ947
Megumi Hayashibara Prefume	C39
Megumi Hayashibara Shamrock	C40
Megumi Hayashibara Sphere	C68
Megumi Hayashibara Whatever	C72
Megumi Hayashibara Enfleurage	C75
Megumi Hayashibara Half and Half	C77
Megumi Hayashibara CD File Vol.1	C21
Megumi Hayashibara Ogata Best Runner	C73
Namie Amuro Singl Collection	H04
Origin Of Hide Yokosuna Saver Tiger V1	NP132
Origin Of Hide Yokosuna Saver Tiger V2	NP133
Sakura Tang Winter Best Spur	CV139
Sex Machineguns Singles	SJ1033
Two-Mix memorial best 1/1/01 V1.2cds	CV135
Two-Mix memorial best 1/1/01 V2.2cds	CV137
Utana Ikaru Fly To The Moon	K105
Weib Kreuz Best Album	CV134
X Japan Visual Shock Vol 3	NP126
X Japan Hide Best Singles	SJ858
X Japan Hide Ja,Zoo	SJ874
X Japan Heath Best Singles	SJ809
X Japan Atlantic Years	SJ754
X Japan Live In Okkaido 1995	SJ757
X Japan Yoshiki eternal melody 2cds	NP12
X Japan Singles Collection	H53
X Japan Dahlia	H112
X Japan Live Live Vol.1 et 2	H163
X Japan Ballad Collection	H174
X Japan Perfect Best 2cds	H238
X Japan Complete Singles 2cds	B37
X Japan Best Singles Collection	SJ3
X Japan Singles Best Collection 2	SJ242
X Japan Blue Blood	SJ333
X Japan Singles Collection 3	SJ464
X Japan Singles Collection 4	SJ554
X Japan Heath	SJ569
X Japan Art Of Live Live	SJ779
X Japan The Last Song	SJ802
Yellow Mokey Best Collection	SJ714
Yellow Mokey 1	B11
Yellow Mokey 2	B12
Zard Good Bay My Loneliness	B1

CD ANIMATION

	réf
Aika OST Vol.1	A11
ADDICT OST 1	GG320
Akira BO du Film	SM70
Anipunk	A04
Angel Links OST Vol.1	A197
Angel Links Tire Moon OST.2	GG228
Angel Sanctuary Drama 1	A440
Angel Sanctuary Drama 2	A460
Angel Sanctuary Drama 3	A518
Angel Sanctuary Drama 4	A524
Arc The Lad TV Animation OST.2	A282
Arc The Lad TV OST	GG229
Ah My Goddess OST Vol.1	SM229
Ah My Goddess OST V.2	SM251
Ah My Goddess Big Concert	A319
Ah My Goddess Singles Coll Song	GG37
Ayashi No Ceres OST 1	A444
Ayashi No Ceres OST 2	A458
Ayashi No Ceres OST 3	A493
Brain Powerd OST Vol.1	GG117
Brain Powerd OST Vol.2	GG118
Blood the last vampire	A496
Blue Submarine n°6 OST Vol.1	GG216
Blue Seed Songs	A90
Blue Seed Music Vol.1	A100
Ber Serk OST	A155
B'TX OST Vol.1	GG179
B'TX OST Vol.2	GG180
BB Gum Crisis TV OST	GG120
BB Gum Crisis AS Sekiria	GG155
BB Gum Crisis Best Of	A58
C Sakura complete song alb 4cds	AnG63
C Sakura Song 2	A484
C Sakura Film 1 OST	A270
C Sakura Film 2 OST	A433
C Sakura OST 1	A98
C Sakura OST 2	A138
C Sakura OST 3	A244
C Sakura OST 4	A384
C Sakura Song Boock	A151
C Sakura Best Of	GG255
C Sakura Single	A437
C Sakura Crismas Concert	A328
City Hunter Special OST	GG207
City Hunter OST Vol.1	SM264
City Hunter OST Vol.2	SM265
City Hunter OST Vol.3	SM266
City Hunter Damatic M 1	A391
City Hunter Damatic M 2 2cds	SM267
City Hunter Best Collection	GA39
City Hunter Secret Service OST	GA42
City Hunter Good Bay Sweet Heart	GG23
Cowboy Bebop OST.1	A132
Cowboy Bebop OST.2	A133
Cowboy Bebop Blue	A191
Cowboy Bebop Emix	A243
Cowboy Bebop Vitaminless	A296
Candy Candy Songs	A382
Clamp Gakuentanteidan OST.1	GG173
Clamp Vocal Collection	A62
Crayon Shinchan Best Hit Single	A506
Cosmos Of Badge OST	G281
Corrector Yui Folder OST.1	GG231
Cyber Formula Sin OST Vol.2	A455
Cyber Formula OST Vol.2	GA92
Cyber Formula Memories GPX 2cds	GA93
Cyber Formula Saga-Best BGM	GG50
Cyber Formula Saga Vocal A Glorius	A525
Dragon Ball Film OST	GG4
Dragon Ball Z Best 2cds	GG9
Dragon Ball & Z BGM+Song 5cds	GG161
Dragon Ball Z Music Colle	GG166
Dragon Ball GT Live+singles	A141
DNA'2 OST	SM350
Destined Ceres OST 2	A458
Detective Conan Singles	GG143
Detective Conan OST	GG159
Detective Conan Serie TV Songs	GG45
Detective Conan Songs Album V.2	GG72
Detective Conan Songs Collection 1	A500
Detective Conan Songs Collection 2	A501
Di Gi Charat 2000 Special Best	A448
Escaflowne OST 1	GG11
Escaflowne OST 2	GG19
Escaflowne OST 3	GG20
Escaflowne Lovers Only	GG73
Escaflowne Movie OST	A420
Escaflowne Drama 1	GG321
Song To Fly Yoko Kanno	A473
Evangelion OST Vol.1	GA64
Evangelion OST Vol.2	GA65
Evangelion OST Vol.3	GA71
Evangelion Best Of	GG288
Evangelion TV Addition	GG12
Evangelion Refrain Songs	GG48
Evangelion-Vox Songs	GG49
Evangelion Film 2 OST	GG43
Evangelion Second	A452
Evangelion S2 Works 6cds	GG131
Evangelion Film 1 Death OST	GG28
Evangelion Concert Symphonic 2cds	GG52
Eternal 5 Colored Songs 3cds	A430
El Hazard 2 OST	GG27
El Hazard Vocal	SM385
El Hazard OAV OST V.1	A47
El Hazard Symphonic Wold	GG21
El Hazard OAV OST V.2	GG18
Euro Anime-J non-stop mega mix	A509
ÉX-D Best Collection OST	GG368
ÉX-D OST Vol 1	A526
Flam Of Recca OST V.1	A56
Fushigi Yuugi Singles	GA38
Fushigi Yuugi OAV	GG98
Fushigi Yuugi Love B.	GG138
Fushigi Yuugi Special Best Vocal	GG152
Fushigi Yuugi Characters Vocal	GG29
Fushigi Yuugi TV Songs Compl 3cds	A308
Gakuentanteidan OST.2	GG174
GTO TV Animation OST 2	A418
Gasaraki 1	A137
Gasaraki 2	A161
Gatchaman TV BGM	A279
Gatchaman Animation OST	A261
Geppy x 70's Robot A Songs	A267
Getter Robot Songs	A194
Getter Robot Shin Vocal	A246
Getter Robot OST	A299
Getter Robot Songs	A194
Ghost In The Shell Film OST	GA44
Golden Best 20-hatachi	GG307
Gun Smith Cats OST	A60
Gundam Singles History V.1	SM125
Gundam Singles History V.2	GG226
Gundam Singles History V.3	GG225
Gundam Fight-Round 4	A134
Gundam Ending Selection	GG141
G-Saviour OST	A522
Hiro No Tsuki OST	A505
Heros de la Galaxie Best Collection	GA47
Hokuto No Ken Songs	GG80
Hunter X Hunter OST V.1	GG269
Hunter X Hunter vocal song b 2cds	A516
Hunter X Hunter Vocal Song Collect	A529
Initial D Movie Super Eurobeat OST	A510
Initial D Extra Stage OST	A523
Initial The Movie OST	A528
Jin-Roh OST	A442
Joe Hisaishi	TV77
Joe Hisaishi Haturoi	TV78
Joe Hisaishi Works 2	A288
Joe Hisaishi Works 1	A497
Joe Hisaishi Best Of 2	A336
Joe Hisaishi Best Of 1	PR04
Joe Hisaishi Kids Return	PR01
Joe Hisaishi Parasite Eve	PR05
Joe Hisaishi Piano Stories 2	PR02
Joe Hisaishi Piano Stories 3	PR08
Kareshi Kanojyo No jjyo V.1	GG144
Kareshi Kanojyo No jjyo V.2	GG235
Kareshi Kanojyo No jjyo V.3	GG236
Kareshi Kanojyo No jjyo S Ketsuka	GG256
Kenshin OAV OST	A177
Kenshin Vol.1	GA75
Kenshin Songs	GA76
Kenshin SongV.2	GG97
Kenshin Vol.3	GG34
Kenshin Vol.4 BGM	GG58
Kenshin`Departure OST .2	GA98
Kenshin Director Collection	GG35
Kenshin Best Theme Collect	GG64
Kenshin Theatical Collect Sym	GG83
Kenshin The Best Collect	GG199
Kenshin Premium Collect 3cds	GG265
Kenshin Brillant BGM 3cds	GG121
Lain Serial Experiment	A368
Lain Songs Vol.1	A196
Lain Bootlesg OST Vol.2	A188
Lamu Best Select Song	SM213
Lamu TV Songs	A182
Lady Oscar OST	A283
Latest Anime Best 2001 Song Vol.1	NK42
Lodoss War Vol.1	SM12
Lodoss War Vol.3	SM88
Lodoss War Best Of	GA48
Lodoss War TV Vol.1	A103
Lodoss War TV Vol.2	A122
Lodoss War TV Vol.3	A127
Love Hina OST	A347
Love Hina OST File 2cds	A463
Lost Universe The Best TV	GG213
Lost Universe OST Vol.1	A184
Lost Universe OST Vol.2	A198
Lost Universe OST Vol.3	A199
Love Hina OST Files 2cds	A463
Lucifer Kaikan OST	A372
Lunar Magical Island Vol.1	A5
Lunar Magical Island Vol.2	A6
Laura ou la Passion du Theatre OST	A323
Lupin The Third Theme F Lupin97	A69
Lupin The Third Tribute Album	A178
Lupin The Third TV Special	A367
Lupin The Third Walther P 38 OST	A68
Lupin the Force prof-takeo mission 6	A533
Macross Compils	SM215
Macross Plus OST Vol.2	GA12
Macross Plus Sharon Apple	SM351
Macross Plus F F Only	GA37
Macross Complete 3cds	SM275
Macross 7 Utra Fire	GG197
Macross 7 Best Of	GA67
Macross 7 Live Fire Songs	GG1
Macross 7 Accoustic Fire Songs	GG2
Macross 7 Fire Bomber Second F	GA36
Macross 7 Mylene jenius Lynn M	A308
Mazinger Songs Collection	A195
Maison Ikkoku forever Remix	A462
Maison Ikkoku TV Vocal Collection	GA6
Maison Ikkoku TV Songs	A192
Magic Knight Best Song Book	GG14
Magic Knight OAV Vol.1	GG74
Magic Knight OST 2nd Half	A24
Marmelade Boy Best Album	A344
Masked Rider Songs Collection	A417
Nadesico Meteor Schlachtschiff	A466
Nadesico OST	GG16
Nadesico Serie TV OST	GG102
Nadesico Songs	A16
Nadesico prince of darkness 2cds	A350
Nadesico OST Vol.2	GG282
Nazeca OST	GG295
Nadia Songs Collection	GA100
Neoranga OST	GG242
Nippon Animation 1975-2000	AnG47
Orange Road OST 1	GA43
Orange Road OST 2	GA99
Orange Road Best	GA29
Orange Road Piano Files	GG13
Orange Road Image Album	GA88
Orange Road Single Best	GA30
Orange Road-Loving Heart Compils	SM36
One Piece The Advent in Nejimaki island	A535
One Piece Music & Song Collection	A379
One Piece Song Collection	A427
One Piece Song Collection 2	A457
One Piece Music & Song Collection 3	A508
Orphen OST	GG241
Orphen Revenge OST Vol.2	GG279
Para Para Max 1 of new anime	A515
Patlabor Vocal Collection	SM211
Patlabor Best Collection	GA41
Patlabor Movie 2 .2002	GG14
Para Para Max 3 New Animation	A512
Perfect Blue OST	A325
Psybuster OST Vol.1	GG230
Ranma 1/2 Vocal Collection Vol.1	GA16
Ranma 1/2 Vocal Collection Vol.2	GA17
Ranma 1/2 Best Collection	GA31
Ranma 1/2 OST Serie	GA32
Ranma 1/2 TV Songs	A169
Saiyuki image album vol 1	GG363
Saiyuki image album vol 2	GG364
Sailor M. S Vocal Vol.1	GA14
Sailor M. S Vocal Vol.2	GA15
Sailor M. R Serie TV	GG41
Sailor M. R le Film	GG42
Sailor M. Best Song	GA61
Sailor M. Noel Compils	GG112
Sailor M. SS Best Song	GA89
Sailor M. World Super Best	A412
Sailor M. SS Orgel Fantasia	SM393
Sailor M Memorial Box 6cds	AnG 10
Sakura Wars OAV OST 2cds	A503
Sakura Wars The Concert	A511
Sakura 2000 Millennium collection	GG303
Samourai Spirits 2 OAV OST	A293
Sentai Serie 2cds	A380
Shadow Skill OST	GG322
Silent Moebius Symphonic	GG94
Silent Moebius Serie TV OST	GG109
Slam Dunk Vocal Collection	GA01
Slam Dunk Best Collection	GA 59
Soul Hunter OST Vol.1	GG243
Soul Hunter OST Vol.2	GG262
Soul Hunter Vocal 1	GG258
Soul Hunter Vocal 2	A426
Spriggan Movie	GG202
Super Robot Legend	GG250
Street Fighter Zero the Anime OST 1	A400
Slayers Next Sound Bible.1	GA86
Slayers Next Sound Bible.2	GA87
Slayers Next Sound Bible.3	A131
Slayers Movie OST	A125
Slayers Try T BGM Vol.1	A116
Slayers Try T Wox	A257
Slayers Best Of TV & Radio 2cds	GG214
Slayers Great Motion Picture «G»	A250
Slayers Special Motion Picture «S»	A259
Slayers Return Motion Picture «R»	A269
Slayers Best V.2 OAV Movie & Game	GG296
Tekken OST	A73
Turn A Gundam OST Vol.1	GG227
Turn A Gundam OST Vol.2	GG252
Turn A Gundam OST Vol.3	A409
Turn A Gundam The Concert	A346
Tri-Zenon Perfect Sound Data	A507
Tenchi Muyo In Love OST 1	GA66
Tenchi Muyo In Love OST 2	GG198
Tenchi Muyo Music Collection Vol.1	GG32
Tenchi Muyo Music Collection Vol.2	GG44
Touch OST Movie	A146
Touch Cross Road OST	A521
Tylor OST Album	GG157
Utena OST.1	A08
Utena OST.2	A43
Utena OST.3	A88
Utena Movie OST	A262
Utena Reviviscat Medium Aevum	A247
Utena la fillette revolutionnaire	A200
Ultraman Songs Collection	A416
Utraman MilleniumBest 1 Songs	A475
Utraman Millenium Best 2 Songs	A476
Video Girl Ai OST 1	GG39
Video Girl Ai OST 2	GG40
Vampire Miyu Serie TV	GG61
Vampire Miyu OAV OST	SM13
Vampire Miyu Best Collection	GA49
Vampire Hunter OST	A25
Wild Arms Twilight Venom 2cds	A341
Wish	A404
X Clamp OST	GA85
X Character Files OST	A397
Yu-Gi-Oh! OST 1	A451
Yu-Gi-Oh! OST 2	A514
YuYu Hakusho super dance mix	SM398
YuYu Hakusho Best Collection	GG77
YuYu Hakusho Collective Rare Trax	A170
YuYu Hakusho Collective Songs	A171
You're Under Arrest super colle Vol.1	A83
You're Under Arrest TV OST Vol.1	GG15
You're Under Arrest TV OST Vol.2	GG177
You're Under Arrest TV OST Vol.3	GG178
You're Under Arrest Movie OST	GG206
You're Under Arrest Best Collection	GG240
Zenki Vol.1	GA77
Zenki Vol.2	GA78

CD SAINT SEIYA

	(réf)
Asgard OAV BGM	SS4
Asgard TV BGM	SS6
Abel OAV BGM	SS5
St Seiya Best Of	GA46
St Seiya 1996 Songs	GA56
St Seiya 1997 Songs	A56
St Seiya Boys Be Songs	AnG59
St Seiya Make Up	AnG58
St Seiya Make Up 2	AnG60
St Seiya The Gold 5cds 349F	AnG5
St Seiya Memorial Box 5cds 299F	SS11
Bataille du Santuaire Vol.1 BGM	SS1
Bataille du Santuaire Vol.2 BGM	SS2
Bataille du Santuaire Vol.3 BGM	SS3
Saint Seiya Poseidon	SS7
Saint Seiya Lucifer OAV	SS8

CD STUDIO GHIBL

	(réf)
Laputa OST	SM2
Laputa Symphonic	AnG44
Nausicaa OST	SM63
Nausicaa OST Vol.1	AnG36
Kiki's Movie OST	SM3
Totoro BGM	SM5
Totoro Song	SM19
Totoro Image Songs Album	AnG32
Tombeau Des Lucioles OST	AnG37
Tombeau Des Lucioles Drama	AnG40
Mononoké Hime BO du Film	GG36
Mononoké Hime Symphonic	A95
Studio Ghibli Songs	GG85
Studio Ghibli Songs + One	GG264
Animage Complete Vol.1	GG78
Animage Complete Vol.2	GG79
Animage Best Of Colpils	SM219
Animage Movie Sond track	AnG35
Perfect Of Image	SM1
Perfect Of Image 2	AnG34
Poco Rosso Image Album	AnG38
Homoide Poro Poro	AnG39

VIDEO CD GROUP JAPONAIS

MUSIQUE DE JEU

	(réf)
Ace Combat 3 électroshere Direc	GM186
Arc The Lad Piano Album	GM335
Arc The Lad Sond Track 2cds	GM230
Arc The Lad 3 OST	GM270
Azel Panzer Dragon RPG	GM101
Breath Of Fire 4 OST 2cds	GM331
Blood the last vampire games	GM388
Castel Vania	GM102
Castel Vania 2 2cds	GM103
Crackin'DJ Remix	GM382
Creid	GM86
Chrono Traigger OST	GM243
Chrono Traigger BGM 3cds	GAME78
Chrono Cross OST 3cds	GM246
Dance Revolution 3rt Mix 2cds	GM233
Dead Or Alive 2 OST	GM402
Dead Or Alive 2 OST	GM317
Dracula X OST	GM6
Dracula X Remixes	GM173
Dragon Quest Monster Suites OST	GM431
Dragon Quest In Concert	GM261
Dragon Quest 5 On Piano	GM262
Dragon Quest 6 On Piano	GM263
Dragon Quest 7 On Piano	GM380
Dino Crisis OST	GM185
Exnogears BGM 2cds	A&G33
Final Fantasy Potion relaxin'with	GM396
Final Fantasy Pray	GM208
Final Fantasy Mix	GM211
Final Fantasy 3	GM202
Final Fantasy 3 OST	GM212
Final Fantasy 4 OST	GM213
Final Fantasy 4 Piano Collection	GM209
Final Fantasy 5 OST 2cd	GM214
Final Fantasy 5 Dear Friends	GM217
Final Fantasy 6 OST 3cd	GM204
Final Fantasy 6 Grand Final	GM207
Final Fantasy 7 OST 4cds	GM219
Final Fantasy 7 Reunion Track	GM223
Final Fantasy 8 Symphonic	GM229
Final Fantasy 8 Piano Collection	GM266
Final Fantasy 8 OST 4cds	GM108
Final Fantasy 9 OST 4cds	GM348
Final Fantasy 9 Piano Collection	GM390
Final Fantasy 9 Plus OST	GM372
Final Fantasy Symphonic Suite	GM203
Final Fantasy 1987-1994	GM210
Final Fantasy Celtic Moon	GM216
Final Fantasy Love Will Grow	GM218
Fatal Fury Wild Ambition Arrange	GM148
Front Mission 3 OST 2cds	GM191
Gensosuiko Gaiden OST V.1 2cds	GM356
Gensosuikoden 2 OST 1 2cds	GM72
Gensosuikoden 2 OST 2 2cds	GM74
Guitar Freaks 2nd Mix OST	GM196
Guilty Gear X Heavy Rock Track	GM389
Grand Turismo OST	GM13
Grand Turismo 2 extenbed score-G	GM322
Grand Turismo 2 OST	GM300
Gradiu 4 OST	GM145
Grandia 2 Deus OST	GM363
Grandia 2 Povo OST 1	A&G166
Grandia OST 1 2cds	GM60
Grandia OST 2 2cds	GM62
G-Darius Zuntata Original acade	GM98
Kessen OST	GM 289
King Of Fighters Best Arrange	GM333
King Of Fighters'98 OST 2cds	GM34
King Of Fighters'99 OST 2cds	GM182
King Of Fighters'99 Arrange Sound T	GM190
King Of Fighters'2000 Arrange Soud T	GM358
King Of Fighters'2000 2cds	GM346
Langrisser Millennium OST 2cds	GM236
Legend Of Zelda OST	GM78
Legend Of Zelda Arrange Album	GM268
Legend Of Zelda Mask of mujura 2cds	GM323
Lunar Songs 1	GM28
Lunar Songs 2	GM29
Macross VF-X2 OST	GM184
Macross M3 Sound File	GM398
Metal Gear Solid OST	GM40
Metal Gear Solid Snake Hideo kojima	GM7
Melody of legend chapter of love	GM383
Melody of legend chapter of drea	GM384
Orphen Sorcerous Stabber 2cds	GM341
Onimusha OST 2cds	GM385
Parasite Eve Remixes	GM30
Parasite Eve OST 2cds	GM15
Parasite Eve 2 SOT 2cds	GM244
Phantasy Star Online OST	GM397
Résident Evil 2 OST	GSM01
Résident Evil Code:Veronica ost 2cds	GM286
Résident Evil 3 Last E. OST 2cds	GM258
Ridge Racer Yype 4 Direct Audio	GM94
Ridge Racer 5 OST	GM294
Ridge Racer 5 Official Bootleg	GM364
Sakura Wars teikoku kagekidan New	GM427
Saga Frontier 2 Piano Pieces	GM162
Samurai Spirit PSX 2cds	GM264
Samurai Spirits 64 Arrange BGM	AG36
Seiken Densetsu Legend Of Mana 2cd	GM165
Secret Of Mana 3 OST 3cds	GAME108
Shenmue Orchestra Vresion	GM131
Shenmue Juke Box	GM257
Shenmue Chap.1 OST	GM295
Shining Force 3 OST	GM100
SNK VS.CACOM 2000	GM355
Street Capcom Neo-Geo Pocket	GM279
Street Fighters 3rd Strike 2cds	GM160
Silant Hill OST	GM128
Star Ocean 2 Arrange Alpum	GM54
Star Ocean 2 OST 2cds	GM55

ART BOOKS



Cowboy Bebop — Clamp in wonderland — Evangelion E-mono — Totoro

BERSERK	289F	NADESICO PERFECT	139F
BASTARD	249F	NAUSICAA	249F
CHAR'S CONTER	129F	NOKONOKO	289F
CHAR'S EDITION 2	129F	ONLY YESTERDAY	239F
CHAR'S MECHANIC	129F	PORCO ROSSO	269F
ESÇAFLONE MOVIE	189F	PLEASE SAVE MYEART	159F
EVANGELION PIANO SOLO	139F	RAYEARTH 1	209F
EVANGELION DIGITAL	139F	RAYEARTH 2	209F
EVANGELION RPG	169F	RG VEDA	159F
EVANGELION E PROJECT	129F	SAKURA ILLUSTRATION 2	149F
EVANGELION IRON VISUAL	TEL	SAKURA CHEERIO 2	169F
EVANGELION 3D RED	149F	SAILOR MOON 1	189F
EVANGELION BLACK	TEL	SAILOR MOON 2	189F
EVANGELION DEATH	60F	SLAM DUNK	TEL
EVANGELION EVE	89F	SLAM DUNK ILLUSTRATION	179F
EVANGELION 3D	149F	SLAYERS TRY 1	149F
EVE LOST ONE	209F	SLAYERS TRY 2	149F
FINAL FANTASY 7	89F	SLAYERS TRY 3	159F
GHOST IN THE SHELL FILM	119F	SLAYERS ARAIZUMI	199F
GHOST IN THE SHELL GAME	179F	SLAYERS OPTIONS	TEL
GOTOKEIJI	TEL	SLAYERS GREAT	149F
KENSHIN TV 1,2 ET 3	109F	SAINT WAR	TEL
KENSHIN SHINNKONNKA	69F	SNK ORIGINAL ILLUS	TEL
KENSHIN MOVIE	99F	SENTIMENTAL GRAFITI	259F
KOF OROCHI	149F	SAMURAI WHITE LEGEND	TEL
LANGRISSEUR	189F	TOKYO BABYLON	199F
LANGRISSEUR COMPLETE	189F	WEIS KRUITZ	149F
LODOSS OAV	179F	W-GUNDAM OPERATION	139F
MONONOKE HIME	280F	W-GUNDAM MEMORIAL	209F
MONONOKE FILM	89F	X FILM ANIME COMIC	149F
NADESICO GAME	89F	X ZERO	249F

DVD ALL ZONES Version origiinal sous titres en anglais

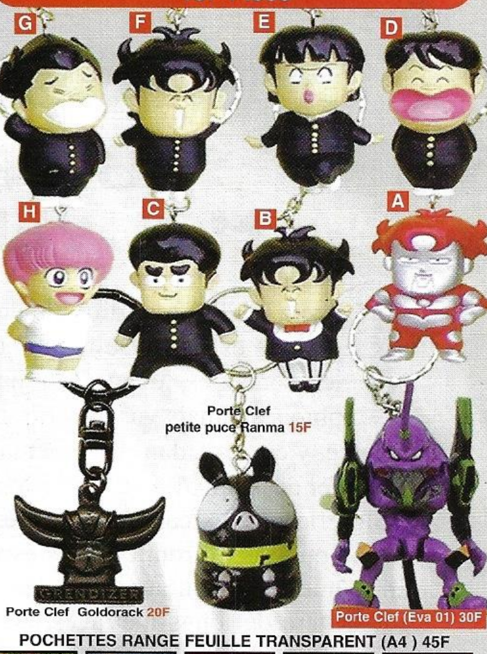
ah my goddoss film 179F — touch film 1 179F — Lodoss tv box 379F — berserk tv box 379F — captain tsubasa oav box 379F

sol bianca vol 1 et 2 179F — initial D box 759F — neoranga oav box 759F — evangelion film box 279F — cowboy bebop tv box 379F

AKIRA MOVIE	179F	KOJI	179F
ANGEL SANCTUARY OAV	179F	LODOSS BOX OAV	279F
BASTARD (6 OAV)	179F	LODOSS BOX TV Doublé en enclais ou jap.	379F
BOYS BE BOX	499F	MIDNIGHT EYE OAV	179F
CANDY OAV+CLIP	130F	NANAKO KAITAI SHINSYO	279F
CARDCAPTOR SAKURA MOVIE 1	179F	NADESICO THE MOVIE	179F
CARDCAPTOR SAKURA MOVIE 2	179F	ORANGE ROAD TV + OAV BOX	749F
DRAGON BALL Z MOVIE	179F	SHIN KUJGAKU 3 OAV	179F
DRAGON KNIGHT 4 OAV	179F	SUPER ROBOT SPIRITS CONCERT 2000	179F
DORAEMON BOX	379F	SAINT SEIYA LES 4 FILM	179F
FIVE STAR STORIES MOVIE	179F	SPRIGGAN MOVIE	179F
GUNDAM 083 MOVIE	179F	TRANSFORMERS Movie Double en Englais	179F
GUNDAM 8MS TEAM BOX OAV+MOVIE	379F	THE LEGEND OF REYON	179F
GUNDRESS	179F	THE BIG-O	379F
GUNBUSTER OAV	179F	TENCHI MUYO IN LOVE 2	179F
GUNDAM 0080 BOX	279F	VIRTUAL STAR 2000	179F
GAOGAIGAR BOX OAV	629F	VANDREAD BOX	379F
GUNDAM 0083 OAV BOX	379F	WORDS WORTH	179F
GOLDEN BOY BOX	279F	YOU UNDER ARREST OAV	179F
INITIAL D TV BOX	559F	YOU'RE UNDER ARREST SPECIAL	279F
KEITH EVANS OAV	179F	YUYU HAKUSHO TV BOX 1 ET 2	749F/BOX

KONCI
JAPANIMATION
HTTP://WWW.KONCI.COM

PORTE CLEFS COLLEGE FOU FOU ! 19F Pièce



Porte Clef petite puce Ranma 15F

Porte Clef Goldorack 20F

Porte Clef (Eva 01) 30F

BLOC NOTES 49F



STORES EN PLASTIQUE TRANSPARENT 129F



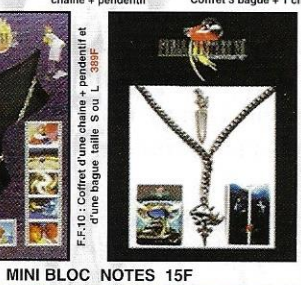




Misato's 99F
Pendentif

Evangelion 369f
chaine + pendentif

LIAO 349F
Coffret 3 bague + 1 chaine



F.F.10 : Coffret d'une chaine + pendentif et d'une bague taille S ou L 389F



Squall: Coffret d'une chaine + pendentif et d'une gunblade 389F

POCHETTES RANGE FEUILLE TRANSPARENT (A4) 45F



STORES EN BAMBOU 129F EN TISSUS 99F






MINI BLOC NOTES 15F



LONG MEMO 29F




Pochettes Range Feuille en Plastique Dur Format A4

SA 1 — x clamp — totoro — SA 2

journal intime 69F

Pochettes Range Feuille en Carton (A4) 39F




POSTERS 53x38cm 15F pièce commande minimun par 5














Cartes Postales Pochette de 10 Cartes ou 12 (49F/ Pochette)










Papiers lettre 69F

T-A — T-B — X-A — D-A — K-A

Papiers lettre avec illustration 29F

Calendriers 2001 49F





TAPIS SOURIS 59F



PENDULES 149F







Cahiers avec illustration 29F






Mini Classeurs à 6 trous 29F







KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS
TEL:01 44 93 03 28 ou 01 44 93 51 30

Pour Commander Ecrivez Sur Papier Libre les Articles Choisis Titre et Réf ainsi que vos Coordonnées et n° de téléphone.et si vous disposez d'un n° de client veuillez nous l'indiquer,
Merci de joidre un Chèque Mandat Cash ou par téléphone Carte Bleu.
n'oubliez pas de rajouter 30F de frais port ou 60F pour l'etranger offert pour toute commande à partir de 500frs d'achat valable uniquement métropolitaine.(delais de livraison 2 jour en colissimo et recommandé)
pour tous renseignements supplementaires contactez nous.



UN ÉTÉ MOUVEMENTÉ

Il sera décidément difficile de se reposer pour nous durant la période estivale. De nombreuses sorties cinéma ont ponctué les semaines, depuis fin juin, d'événements cinématographiques jamais vus auparavant. L'été, c'était le moment de la détente, y compris dans les cinémas, un moyen comme un autre de proposer des vieux films, des rétrospectives… Mais l'offre est telle, malgré la multiplication des salles, que de plus en plus de films (trop nombreux diront certains esprits chagrins) sortent quasiment en même temps qu'aux États-Unis, fournisseur essentiel de cette surenchère de longs métrages. Ainsi voit-on débarquer *Shrek*, en juillet, à peine quelques mois plus tard qu'Outre-Atlantique, *Final Fantasy* en sortie mondiale en août… Seul Disney résiste (on ne bouscule pas les bonnes habitudes), puisque *Atlantis* est toujours prévu pour novembre.

Et qu'y gagnons-nous vraiment ? Nous avons de plus en plus de longs métrages animés en salles par an, mais la qualité est rarement au rendez-vous, et les chefs-d'œuvre encore plus difficiles à dénicher (sans parler qu'une œuvre comme *Nos voisins les Yamada* ne reçoit qu'un accueil mitigé dans nos contrées). Et la quantité, si elle attire les foules, ne permet en rien de redorer le blason de l'animation. Comment réagira le public face à *Mutant Aliens* de Bill PLYMPTON en automne prochain ? Ou devant *Bécassine* ou encore *Corto Maltese* ? Il manque clairement un travail de fond et de communication qui viserait à faire comprendre une bonne fois pour toutes que l'animation est au service de l'imagination, tant pour les adultes que pour les enfants !

Et c'est un peu pour cela que nous vous avons concocté un dossier Annecy d'une trentaine de pages qui vous donneront un premier aperçu de ce que nous avons pu découvrir là-bas.

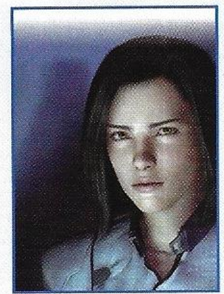
N'oubliez pas de remplir rapidement votre bulletin réponse pour participer à l'Anime Grand Prix 2001 d'AnimeLand, profitez des vacances d'été et revenez-nous frais et dispo pour la rentrée en septembre.

Yvan WEST LAURENCE

© ABE YOSHITOSHI / NIEA_7 COMMITTEE

Niea_7





AnimeLand n°73
Juillet / Août 2001
Prix : 39 FRF.
Publication mensuelle d'**Anime Manga Presse**
SARL de presse au capital de 45.000 €.
RC Paris 405 051 871.
Siège social : 14 rue Soleillet, 75020 PARIS.
Distribution NMPP.

Directeur de publication
Tibor CLERDOUET.

Rédacteur en chef
Yvan WEST LAURENCE.

Secrétaire de rédaction
Céline ANTOINE — *redaction@animeland.com*

Chef de publicité
Christophe ARTAUX. Tél. : 06 62 18 03 49
publicite@animeland.com

Marketing & événementiel
Éric BROUTTA. Tél. : 01 40 33 76 34
Yann CHATELAIN — *marketing@animeland.com*

Abonnements & anciens numéros
Sabrina VALLERIN. Tél. : 01 40 33 76 66
abonnement@animeland.com

Mise en page
Diane SUPERBIE et GOTOON.

Corrections
Julien BASTIDE.

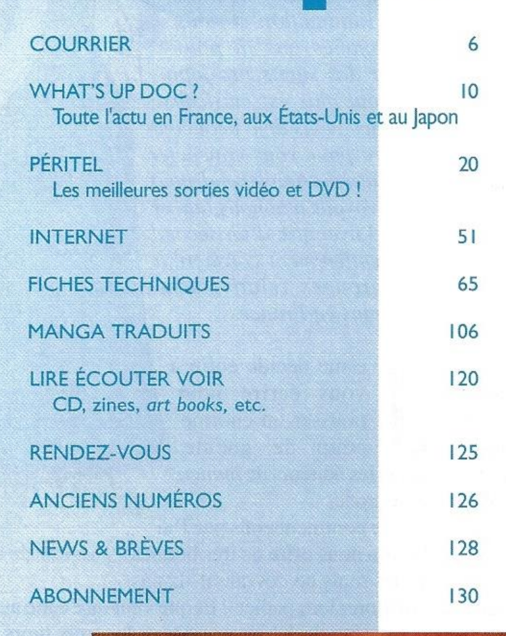
Ont collaboré à ce numéro
Olivier FALLAIX, Cyrille BIKOUTA-MENGA, SATÔ Ryôsuke, Cyril LAMBIN, Diane SUPERBIE, Philippe KARAKASYAN, Daniel ANDREYEV, Denis HOFFMANN, Florence CHIESA, Alex PILOT, Joanna MELODISTA, Jean-Christophe PERRIER, Grégoire HELLOT, Eve CHAUVIRÉ, Perrine ROGIER, Hervé BAUMONT, David SIEGL, Pascaline CLAIR, Maryline FOURNIER et Matthieu PINON.

Correspondant étranger
NATSUKAZE Nagaru.

Pour toute correspondance adresser votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse) à **Anime Manga Presse**
14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.

 Pingouin mascotte de Christophe FERREIRA. Remerciements à Alexis RUBINOWICZ (Sony Columbia Tristar), Marion JULIEN et Lydie VINCENT (BVHE), Yves HUCHEZ (IDP), Séverine LAJARRIGE et Michèle ABITBOL-LASRY (Dreamworks), Dominique GALOPIN et Yann BARTHES (Canal +), Véronique DUMONT (Canal J), Christel PONCET (Télétoon), Abel NAHMIAS (Pathé), Nathalie DAUPHIN (FPE), Coralie MAGNIN (Cartoon Network), Sébastien DALLAIN et Pierre-Jean REBOTON (Panini), Philippe CHRISTIN, Stéphanie, Phillipe et Carlo LEVY (Dynamic Visions), Thierry STEFF (Dreamland), l'Hôtel de Ville de Paris, Kaze, IDE, Pika Édition, J'ai Lu, Tonkam, Kana / Dargaud, Glénat, Asian Alternative, Mangatec et 9e Dimension. Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait) nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer. Imprimé par les Imprimeries Québecor (77). Flashage OK par K. **ISSN 1148-0807**. Numéro de commission paritaire : 0103K73896. Dépôt légal à parution.
« Seven ? Un film niais ? » — Le rédacteur fou.

Sommaire



Rubriques

COURRIER 6

WHAT'S UP DOC ? 10
Toute l'actu en France, aux États-Unis et au Japon

PÉRITEL 20
Les meilleures sorties vidéo et DVD !

INTERNET 51

FICHES TECHNIQUES 65

MANGA TRADUITS 106

LIRE ÉCOUTER VOIR 120
CD, zines, *art books*, etc.

RENDEZ-VOUS 125

ANCIENS NUMÉROS 126

NEWS & BRÈVES 128

ABONNEMENT 130



36

Shrek

Le film et l'interview du directeur artistique

interview

MARIE-MARTINE 28
SAKAGUCHI H. & AIDA J. (*Final Fantasy*) 30
Guillaume ARETOS (*Shrek*) 38

portrait

NORSTEIN et YARBOUSOVA 32

animation

Shrek 36
NieA_7 42
Anime Grand Prix Japonais 2001 54
Tiger Mask I 58

reportage

Original Vidéo Amateur 3 46

annecy

Compte-rendu 70
Panorama de l'industrie du cinéma 72
Grands Guignols 76
Author-ities 80
Interview *Patate et le jardin potager* 84
Alexandre ALEXIEIFF 90
L'animation par l'exemple 93
Michaël DODOK DE WIT 94
Panorama, Compétition, fins d'études 96
English Pop 100

manga

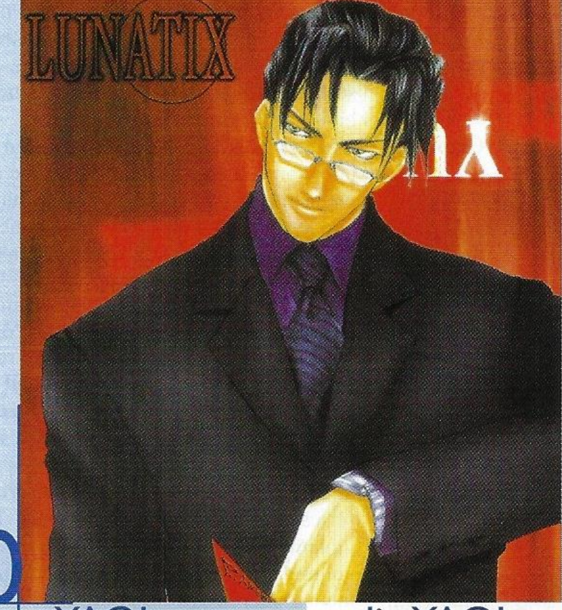
« YAOI, vous avez dit YAOI » 110

jeux vidéo

E^3, mondial du jeu vidéo 116

droits dérivés

Daiku Maryu Gaiking 118
Shin Getter Robot 119



110

« YAOI, vous avez dit YAOI »

Découvrez ce genre bien particulier…

Que d'adresse dans le courrier !

△ Dessin de Malika Le Gall

A tous ceux qui n'osent plus regarder les DA parce qu'ils sont "grands", à tous les détracteurs de Canal +, je vous écris mes sentiments alors que deux DA se sont terminés sur Canal +. Je suis une "jeune maman" de 30 ans, les pieds bien sur Terre, la tête à mi-chemin entre le Paradis, que l'on rêve mais que l'on n'atteindra jamais, et l'Enfer que l'on frôle chaque jour. Commerçante depuis dix ans, j'en vois des âmes perdues mais qu'ont-elles perdu ? Leur innocence, leurs rêves… Je leur dirais, à toutes ces personnes, regardez un bon DA au lieu d'un *Maigret* ou d'un *Friends*. C'est ainsi, moi qui avais oublié *Albator, Cat's Eye, Jeanne et Serge*, j'ai replongé dans l'émerveillement en découvrant *Escaflowne* et *Cowboy Bebop*.

Je ne suis pas une fan de DA du genre *Futurama* ou *Simpsons*. Je trouve les dessins vite faits, les personnages grossiers et les histoires banales, mais bon, il en faut pour tous les goûts et même Picasso est vénéré, alors que mon aimé peut faire pareil en peinture. Alors, lorsque je suis tombée sur *Escaflowne* et *Cowboy Bebop*, quel plaisir j'ai ressenti à la vue de si beaux dessins. Certes ils ne sont pas faits par les ordinateurs de Disney pour les couleurs et la profondeur des champs visuels, mais quelle puissance dans les combats ; et des musiques à faire pâlir certains films, et là pas besoin de faire chanter une star. J'ai trouvé ces DA dignes des plus grandes histoires. De telles mises à nu de l'Homme me font me demander si les créateurs ont fait une école de psychologie pour si bien analyser les passions et les raisons d'être de l'Homme.

Je conclurais ainsi : n'ayez pas peur de garder une âme d'enfant et regardez des *anime*, c'est peut-être eux qui possèdent la clé d'une vie meilleure, car si on retenait ou même si on essayait de comprendre leurs messages, tout irait mieux dans le meilleur des mondes.

Cathy Triquemeaux

◁ Dessin de Stéphanie Dupont

Reste à savoir s'il y a toujours bien un message à découvrir. Il est vrai qu'il est plus facile de trouver son lot de scenarii intelligents dans les productions japonaises une fois que l'on est adulte (surtout avec certaines œuvres "à tiroir") mais c'est également vrai avec beaucoup de dessins animés, qu'ils soient japonais ou non. Et je pense sincèrement que garder son âme d'enfant ne fait rien à l'affaire. Quand un DA nous "parle" c'est directement, avec le cœur.

Je vous écris pour vous suggérer de faire une rubrique sur la musique pop-rock japonaise. Selon moi les fans d'animation évoluent et tout comme moi commencent à découvrir les talents nippons pour la musique et la chanson. De nombreux groupes japonais sont déjà connus par les *animefans*, groupes de pop comme B'Z, ou de rock visuel tels Luna Sea, Glay, X Japan… Des articles sur eux seraient les bienvenus, peut-être même un magazine parallèle spécial groupes japonais…

Claudine



△ Dessin d'Eve Molina

Doit-on rappeler le titre de notre magazine ? AnimeLand parle avant toute chose d'Animation, puis de manga et de ce qui tourne autour. La pop-rock japonaise n'a qu'un rapport lointain avec l'animation et nous ne sommes pas là pour éditer des sujets pro-japonais qui plus est musicaux. Et nous avons déjà beaucoup à faire pour vous concocter chaque mois AnimeLand, nous nous voyons mal nous lancer dans l'aventure d'un second titre entièrement consacré à des groupes relativement inconnus en France.

Je me décide enfin à vous écrire pour pousser un énorme coup de gueule après les éditeurs de *manga* en France.

△ Dessin de Tcha Kor

Je commencerais par J'ai Lu qui nous offre de très bonnes séries mais ne devraient-ils pas améliorer leur papier ? Et que veut dire cette augmentation de 1 F presque tous les trois mois ?

Kana propose de bonnes séries mais pourquoi n'accélèrent-ils pas la publication de certaines d'entre-elles, finies au Japon, au lieu de sortir une ribambelle de nouveaux titres ? Je fais bien sûr allusion à *Slam Dunk*.

En ce qui concerne Tonkam, qui pour certains fans comme moi est considéré comme le meilleur aujourd'hui, à quand la réédition de titres que les fans attendent avec impatience ?

Glénat, ah, Glénat ! Cet éditeur a fait et fera couler beaucoup d'encre. Cette grosse boîte se permet des choses inadmissibles comme l'arrêt de certaines séries comme *I'll, Naru Taru, Sanctuary, Astro*… Où est donc le respect des fans et des auteurs ? *I'll* ne marchait pas selon eux. Il suffit de se rendre sur le forum de leur site pour constater que cette série était appréciée. Tezuka ne se vend pas. Alors pourraient-ils m'expliquer pourquoi Tonkam en sort et que ses séries marchent plutôt fort ? *Naru Taru*, trop violent. Est-ce que l'on peut juger à partir du volume 2 ? Pourquoi ne pas indiquer clairement « interdit aux moins de 16 ans » et mettre les *manga* sous plastique comme l'a fait Dynamic pour *Golden Boy* ? C'est si dur que ça ? Au lieu de continuer à faire des séries qui semblent intéressantes, ils ressortent du *DB, Gunnm, Akira*… Stop, on n'est pas stupide au point de se les acheter en triple.

Alors que faut-il faire pour que les éditeurs écoutent leur lectorat, pour que l'on soit content de leur travail ? Et le prix ! 42 F pour Glénat contre 32 F pour Tonkam. Ces derniers nous offrent un rapport qualité/prix que certains devraient prendre en exemple (Glénat évidemment !). Jaquettes, sens de lecture, format originaux... Glénat ne pense qu'au fric. Mais pourquoi ne pas arrêter *Ranma 1/2* ou *One Piece* ? Faudrait-il un nouvel éditeur pour reprendre toutes ces séries laissées à l'abandon ?

Alors j'en appelle à tous les fans qui comme moi avaient commencé ces séries de continuer à harceler les éditeurs afin qu'ils rejugent ces *manga* et y apportent les modifications nécessaires. Le combat n'est peut-être pas perdu. On a dit que la France était le deuxième pays consommateur de *manga* après le Japon. Les temps ont bien changé. Il suffit de voir ce qui se passe aux États-Unis, en Italie, en Allemagne et même au Maroc où *Détective Conan* est diffusé à la télé. Alors que les éditeurs se ressaisissent pour montrer qu'on est vraiment un gros consommateur de *manga*.

△ Dessin de Yannick Hezon

Ah, je voudrais remercier Pika Édition pour le travail qu'ils ont accompli. Sans eux, de nombreuses séries n'auraient sûrement jamais été reprises par d'autres éditeurs. Même si *Wingman* n'est plus dans les plannings.

Je laisse mon adresse pour ceux qui voudraient soutenir ma cause :

Charles-Henry Perot - 87 av. Patureau Francœur - 36000 Châteauroux.

J'aurais également une question à poser à AnimeLand. Est-ce que vous envisagez d'éditer des *manga* sous votre label, comme l'a fait Manga Player ?

Charles-Henry Perot

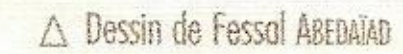
Un label ? Quel label ? Nous avons cependant prépublié il y a quelques années, si vous vous en rappelez, un titre pendant quelques mois : Tenchi Muyo *! Cela a tellement marqué les mémoires que vous ne l'avez sans doute pas remarqué. Et c'est une expérience que nous ne désirons pas renouveler. Notre but est avant tout de parler d'animation PUIS de parler des* manga *dont sont tirés souvent les* anime *à succès que vous connaissez. À chacun son rôle n'est-ce pas ?*

Quand aux éditeurs, contrairement à ce que l'on pourrait croire, ils sont attentifs à vos réactions, aussi n'hésitez pas à vous exprimer, avec courtoisie, politesse et patience, dans les règles de l'art, que ce soit pour les remercier ou les critiquer.



Si je vous écris c'est pour vous parler de quelque chose qui me travaille depuis un certains temps : les éditions de luxe de *manga*. Certains éditeurs de *manga* — je parle tout particulièrement de Tonkam ici —, nous proposent de très beaux ouvrages, avec de belles couvertures et une mise en page soignée, mais hélas au prix souvent un peu élévé à mon goût (je pense par exemple à *Tôkyô Babylon, Phénix* ou encore *Vagabond*). Ce prix est certainement justifié vu la qualité de l'édition, mais c'est justement là où je veux en venir. Mon idée est simple, est-ce que ces titres avaient réellement besoin d'un tel traitement ?

Le *manga*, et la bande dessinée en général, sont par définition des produits de consommation courante (un peu comme le cinéma), il y a des titres de pur divertissement et des œuvres d'auteurs. Je comprends tout à fait qu'on veuille rendre hommage à ces derniers en les traitant d'une façon particulière, mais est-ce vraiment leur rendre service que de proposer leurs titres plus chers que les autres ? J'admets que la différence de prix n'est pas très élevée, mais elle est bien là. Cette façon de faire est typique de la BD franco-belge, qui nous propose certes des œuvres intéressantes mais qui restent tout de même un peu chères (surtout pour mon porte monnaie). Je me souviens d'un titre français que j'aimais bien, *Aquablue*, dont l'un des volumes (dont je ne me rappelle vraiment plus le titre) était sorti uniquement en version de luxe, alors que l'histoire bien qu'étant sympathique restait tout de même anecdotique !



△ Dessin de Fessal Abedaiad



CORRESPONDANTS

Coucou toi ! Je suis une grande fan de *magical girl*, Jeanne, Merle, Arielle, Cynthia, Émilie, Sarah... Quoi ? Toi aussi, alors écris-moi ! Réponse assurée.
Caroline Picavet - 51 Hammeau d'Estafflers
7520 Templeuve - Belgique

Je recherche fans de BD (*manga, comics*...) désirant créer un fanzine sur la Gironde (dessinateurs, auteurs de BD, reportages...), tout le monde sera le bienvenu.
Arnaud Pedemonte - 11 av. de la Paix
33720 Barsac

Je recherche des correspondants de tous âges pour parler de tout ce qui se rapporte aux *manga* et échanger des dessins. Réponse garantie.
Ariane Rouhaud - 34 av. d'Estienne d'Orves
91260 Juvisy sur Orge

J'ai 21 ans et je recherche des correspondants aimant *Sakura, City Hunter* et la culture japonaise.
Guillaume Deplanque - 2 rue Cernier
62144 Villiers au Bois

J'aimerais correspondre avec des fans de *Laura ou la passion du théâtre, Zetsuai* et de *Jeu, set et match*.
Katy Gabkowski - 118 av. du Président Salvador Allende - 93100 Montreuil

J'ai 16 ans et je voudrais partager ma passion pour *Lady Oscar*.
Elisabeth Schweikert - 685 av. des Foulons - 07000 Privas

J'ai 20 ans et je recherche des personnes aimant *Saint Seiya, Olive et Tom, Jeanne et Serge, Georgie*...
Christelle Samyn - 21 rue Pierre Senard - 80330 Longueau

Je recherche des fans du studio Ghibli, de *Sakura* et de *Conan* pour une correspondance longue et intéressante (création d'un fanzine, échange d'idées et dessins).
Céline Holzmann - 16 rue René Boltz - 35400 St Malo

Si vous êtes intéressé par *Blue Seed*, écrivez à Kussanagi et Momiji.
Koput - 59 rue des Rossignols - 72000 le Mans

J'ai 17 ans et je voudrais correspondre avec des fans de la super série *Lady Oscar*. Réponse assurée.
Aurélie Corset - 4 bis rue du Moulin Neuf
41120 Cellettes

J'ai 17 ans et je voudrais correspondre avec des fans de Watase, Yuki Kaori, *Escaflowne*, de *RPG* comme *Final Fantasy*... J'aime la musique japonaise et le dessin.
Mlle Pang My Yang - 36 rue Gustave Eiffel
18000 Bourges

J'ai 23 ans et je recherche des fans de *Macross* sur Nice.
Patrice Roth - 4 rue Cluvier les Capucines - 06000 Nice

Je recherche des fans de *Japanimation* et de *manga* pour partager ma passion.
Michel Annette - 26 rue Georges Meader
38170 Seyssinet - Priset

Je suis Japonaise et je suis retournée au Japon. Je recherche des correspondants français.
Siomy Suzuki - Kanagawa-ken - Ebinashi chuo
3-5-3 1207 - Japon



What's up Doc ? les news

Rubrique réalisée
par Doc' Olivier, Doc' Ryô,
Doc' Ced, Doc' Hervé et Doc' Youli

WHAT'S UP DOC ? AU JAPON

AU JAPON, ÉTÉ RIME AVEC CINÉMA ! OUI, BON, LÀ, ÇA NE RIME PAS, MAIS VOUS TROUVEREZ DANS CES NEWS UNE PAGE COMPLÈTE SUR LES NOMBREUX FILMS JAPONAIS QUI SONT ATTENDUS, DONT LE DERNIER MIYAZAKI...

SHAMAN KING

TV C'est à partir du 4 juillet sur la chaîne TV Tôkyô que le *manga Shaman King* de TAKEI Hiroyuki (publié en France chez Kana) arrive en dessin animé. Rappelons l'histoire pour ceux qui ne la connaitraient pas : Yô est un jeune Shaman, un garçon qui a la faculté de communiquer avec les esprits. Il peut même leur prêter son corps temporairement afin qu'ils puissent réaliser une action qu'ils n'auraient pu terminer avant leur mort, et ainsi apaiser leur âme. C'est ainsi qu'il rencontre par exemple Amidamaru, un ancien samouraï qui ne le quittera plus. Yô cherche à devenir le plus grand des Shaman et il trouvera sur son chemin d'autres personnes aux pouvoirs surnaturels. Son aventure commence quand il croise un petit garçon de sa classe, Manta, qui peut lui aussi voir les fantômes, ainsi qu'Anna, une mystérieuse jeune fille…



△ Un jeu de 180 cartes accompagne la sortie de la série

C'est une jeune comédienne, SATÔ Yûko, qui va incarner le héros, Yô. C'est d'ailleurs l'un de ses premiers grands rôles. À ses côtés, on retrouve la célèbre HAYASHIBARA Megumi qui incarne Anna. Côté *staff*, c'est Mizushima Seiji (*Generator Gawl, Dai Guard*) qui réalise la série. Le *character design* a été confié à TAKAMI Akio (Série TV de *Steam Détective, Lets & Go*), le scénario à KOIDE Katsuhiko (premières OAV de *BlackJack*), et les musiques à ÔMORI Toshiyuki (*Mamono Hunter Yôko 3* et *Yôko2, Basara*). L'ensemble est produit au studio Xebec, le studio de M. HABARA Nobuyoshi (voir AL71), où sont nées *Nadesico, Bakuretsu Hunter* et *Steam Detective*. Notons aussi que c'est HAYASHIBARA Megumi qui chante les génériques.
Si avec tout ceci la série ne fonctionne pas !

FINS DE SÉRIES

TV Voici les séries qui se terminent et leur nombre total d'épisodes.

Titre	*Nbre d'épisodes*
Comic Party	13
Gear senshi Dendô	38
Gene Shaft	13
Haja kyôjin G-Dangaiô	13
Hana ukyô Maid Mai	12
Kôtetsu tenshi Kurumi 2	12
Shin Shirayuki-hime densetsu Preety	13
The Soul Taker	13
Zoïd shinseki Zero	26

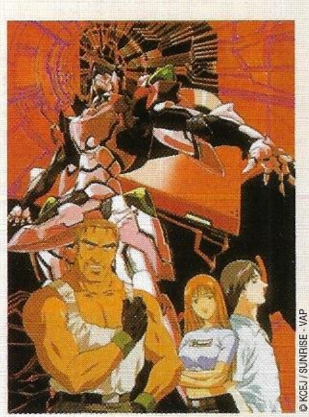




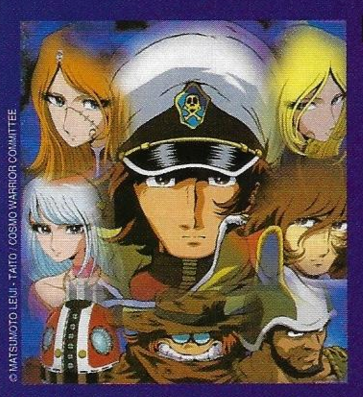
1 – Gear senhi Dendô
2 – Zoïd 3 – The Soul Taker

Z.O.E. Dolores,i

TV Après une OAV sortie en mars dernier, le jeu vidéo *Zone of the Enders* est aussi devenu une série télévisée. Contrairement à l'histoire de l'OAV qui se déroulait bien avant, celle de cette série se passe à la même époque que le jeu. Pour l'histoire, plongez-vous dans l'article paru dans le n°72 pour en savoir un peu plus sur le monde du jeu et de la série. Quant au *staff*, on retrouve exactement le même que sur l'OAV : WATANABE Tetsuya à la réalisation, NANASE Hikaru (*Angel Sanctuary, Super Gals*) aux musiques, le tout étant produit chez Sunrise.

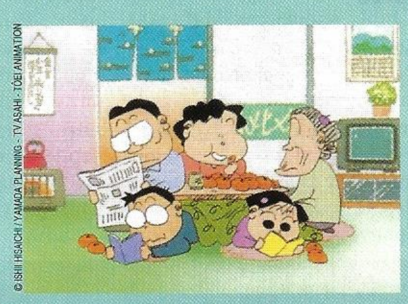


Cosmo Warrior Zero



TV Décidément, MATSUMOTO Leiji (*Albator, Galaxy Express 999*) n'en finit pas de produire de nouveaux dessins animés mettant en scène ses personnages ! Revoilà une fois de plus Harlock (Albator) dans cette série qui verra encore intervenir bien d'autres de ses personnages. Après avoir été un jeu vidéo il y a quelques mois, ce dessin animé débarquera sur le petit écran en juillet sur TV Tôkyô. Nous y retrouverons un Albator jeune, accompagné d'une Lady Emeraldas et d'un Tochirô (Alfred) reconverti en samouraï, qui devront affronter un certain Zero. Ne cherchez pas à situer chronologiquement cette série, cela devient beaucoup trop compliqué ! On retrouve à peu près le même *staff* que pour les OAV de *Queen Emeraldas* sorties il y a trois ans, notamment le réalisateur YOKOTA Kazuyoshi.

NONO-CHAN



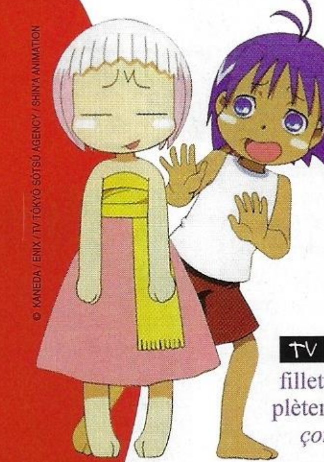
TV Deux ans après avoir été portée sur grand écran par TAKAHATA Isao (*Le tombeau des lucioles*), la BD des *Yamada* de ISHII Hisaichi devient une série télévisée intitulée *Nono-chan*. Par contre, ce n'est plus le studio Ghibli qui la produit, mais Tôei Animation. Le dessin animé est axé sur le personnage de Nonoko (d'où le titre, *Nono-chan, la "petite Nono"*), la fille cadette de la famille. Le style graphique reste assez proche de la BD et du film, mais nous ne retrouverons certainement pas le minutieux travail autour du trait qui avait donné tant de fil à retordre aux animateurs du studio Ghibli ! La technique d'animation sera beaucoup plus simple et traditionnelle, bien que là aussi, tout soit colorisé par ordinateur. La série débutera le 7 juillet sur TV Asahi.



Le scénario est signé YAMADA Takashi (rien à voir avec la famille, c'est le scénariste de *Magical Doremi, Himechan no Ribbon* et *Fatal Fury*), le *chara-design*, OGAWA Hiroshi (un spécialiste des séries comique au trait rudimentaire, il a notamment adapté *Crayon Shin-chan*), les décors, IIJIMA Yukiko (*Digimon*) et la réalisation a été confiée à NISHIZAWA Nobutaka (*Crying Freeman, Fly, La reine du fond des temps*).

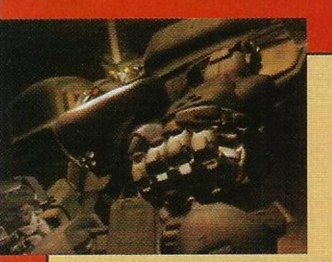
OAV ?

OAV signifie « *Original Animation Vidéo* ». Il s'agit de dessins animés produits pour le marché de la vidéo cassette ou du DVD, à l'inverse des séries TV, qui sont d'abord pour la télévision, ou des longs métrages d'animation qui sortent au cinéma. Ce genre de programme est généralement de meilleure qualité qu'une série TV, sans avoir la lourdeur d'exploitation d'un film cinéma.



Jungle wa itsumo hare nochi goo

TV Ce dessin animé complètement loufoque raconte les aventures d'une fillette qui a été élevée dans la jungle, une sorte de Tarzan au féminin complètement déjantée. Cette série est produite par Shin'A animation (*Un garçon formidable*).



Run=Dim

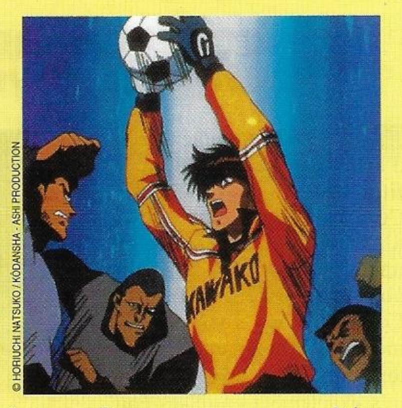
TV Ce genre de série entièrement en 3D souffre du même problème que les productions japonaises précédentes, déjà vues à la TV, en vidéo ou au cinéma : une animation qui fait plus penser à une longue séquence de jeu vidéo qu'à un dessin animé. *Run=Dim* compte 13 épisodes au total.



Fini le hertzien au Japon ?

TV Le gouvernement japonais a l'intention de pousser les chaînes hertziennes à passer entièrement au numérique en stoppant la diffusion analogique à partir de 2011. La plupart des chaînes ont de toutes manières déjà commencé à émettre en numérique. En France, ce n'est pas pour tout de suite ! Le numérique hertzien pointe à peine le bout de son nez. On en parle depuis longtemps, mais les postes de télévision pouvant le recevoir commencent à peine à se vendre et le CSA n'a toujours pas décidé qui pourrait en profiter…

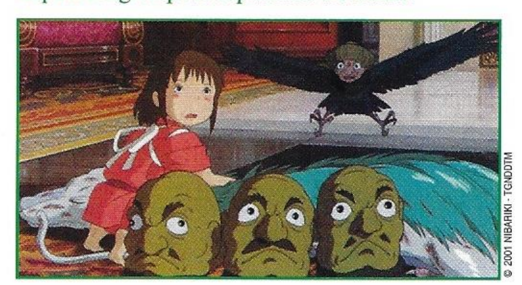
Offside



TV Voici une nouvelle série sur le foot ! *Offside* est tiré d'un *manga* de HORIUCHI Natsuko. Ce n'est pas la première fois qu'il est adapté puisqu'il avait fait l'objet d'une courte OAV en 1993. Le schéma est assez classique puisque l'histoire raconte la vie d'un jeune prodige du foot, Gorô, qui arrive dans un nouveau collège dont l'équipe n'est pas très au point. Son parcours sera jalonné de rencontres et de matchs. Étant toutefois dessiné par une femme, ce *manga* a un côté un peu plus "*shôjo*", ce qui signifie que l'histoire est plutôt basée sur les personnages et leurs sentiments que sur le sport lui-même.
Le scénario est signé KOYAMA Takao (*Dragon Ball, Saint Seiya*), la réalisation de OKUDA Seiji (*Dancougar*), et les dessins de TOMINAGA Mari (*Jura Tripper*) et de ARAI Yutaka (*Mospeada, Southern Cross*). L'animation est réalisée chez Ashi Production.

SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI

CINÉ Prévu en juillet, le nouveau film du studio Ghibli réalisé par MIYAZAKI Hayao (*Princesse Mononoké, Mon voisin Totoro*) sera certainement l'événement cinéma de l'été. Les producteurs attendent beaucoup de ce film quand on se rappelle les records d'entrées qu'avait battu *Princesse Mononoké*. La bande annonce dévoile un emploi massif de l'ordinateur dans ce film, mélangé aux décors toujours aussi époustouflants qui ont fait depuis longtemps la réputation du studio.



Notons que dans certaines salles, le film sera projeté en numérique, grâce au nouveau procédé de projection digitale mis au point par NTT (firme des télécoms nippons).

Tôei Anime Fair

CINÉ Comme tous les étés, Tôei Animation porte sur grand écran quelques-uns de ses succès. *Digimon Tamers* permettra de retrouver les héros de la troisième saison dans une aventure qui les mènera sur leur lieu de vacances, à la découverte d'un mystérieux laboratoire aux pratiques douteuses. Pour les filles, c'est Dorémi qui devra résoudre *Le mystère de la pierre-grenouille*, avec une drôle de statue de grenouille que nos petites sorcières trouveront en allant chez les grands-parents de Dorémi. Mais l'heureuse surprise de ce Tôei Anime Fair 2001, c'est le grand retour de Kinniku-man, alias Muscleman ! Ou plutôt, de son fils, puisque ce film met en scène Kinniku-man nisei ("Muscleman - second du nom"), le propre fils du célèbre amateur de viande de bœuf !



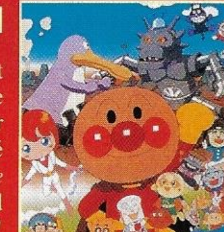




1 – *Motto ! Magical Doremi*
2 – *Digimon Tamers*
3 – *Kinniku-man*

ANPANMAN

CINÉ Le petit bonhomme en forme de confiserie sera de retour dans un film intitulé *Gomira no hoshi* (*l'étoile de Gomira*) pour le plus grand bonheur des tous petits !



POCKET MONSTER

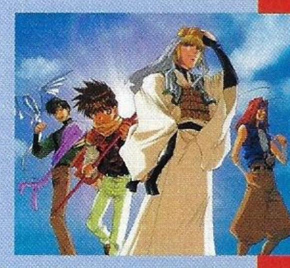
CINÉ Le 7 juillet, Pokémon revient pour la quatrième fois sur les écrans de cinéma avec un film intitulé *Selebi - Toki o koeta deai*. Après un petit film où Pikachu se payera une partie de cache-cache, nous retrouverons Sacha et ses amis qui vont rencontrer Yukina, une jeune fille qui vient du futur. Il va les aider à protéger Selebi, le plus rare des Pokémon Or & Argent, qu'un chasseur veut s'approprier… C'est toujours un peu le même genre d'histoire dans les films de *Pokémon*, mais si c'est ce que demande le public, après tout, pourquoi pas ? On retrouve toujours la même équipe avec, à sa tête, YÛYAMA Kunihiko (*Gigi, Sous le signe des Mousquetaires*).



△ Sacha parviendra-t-il à sauver Selebi ?

SAIYÛKI

CINÉ La série TV *Gensô maden Saiyûki* étant terminée, ses fans attendent impatiemment le film prévu pour cet été (août apparemment). Malheureusement, aucune information quant à l'histoire ne semble avoir encore filtré, en dehors d'une pseudo bande annonce - générique qui se contente de nous montrer les héros. Rendez-vous à la fin de l'été pour en savoir plus.



COWBOY BEBOP
KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR

CINÉ Il faudra attendre le mois d'août pour découvrir enfin le film de *Cowboy Bebop*. Contrairement au film d'*Escaflowne* qui reprenait la trame de la série TV dans une nouvelle version, le film de *Cowboy Bebop* s'inscrit vraiment dans la continuité de l'histoire puisque l'action se déroule très exactement entre les épisodes 22 et 23 (un moment-clé dans la série, ceux qui l'ont déjà vue comprendront pourquoi). Néanmoins, l'animation devrait être particulièrement soignée, et c'est le même *staff* que la série qui a travaillé dessus.



△ Le personnage principal de l'intrigue du film



Arete-hime

CINÉ Le 21 juillet sortira un film intitulé *Arete-hime* (*Princesse Arete*). Tiré d'un roman occidental, il raconte l'histoire d'une fillette enfermée dans un château et qui s'évade dans un monde merveilleux. Le graphisme et les décors semblent de toute beauté, mélange entre les films *Le journal d'Anne Frank* et *Little Némo*.
Cette production nous vient du studio 4°C, le studio où officient habituellement ÔTOMO ou MORIMOTO, et qui produit rarement ce genre de film. On retrouve d'ailleurs des transfuges de Nippon Animation comme le réalisateur KATABUKI Sunao (*Lassie*) et le *chara-designer* MORIKAWA Satoko (*Tico et ses amis, Lassie*).



△ C'est SENJÛ Akira (*V-Gundam, Beat X*) qui a composé la bande son de *Arete-hime*

NEWS DVD
RÉÉDITIONS, SORTIES...

▷ YÛ YÛ HAKUSHO : Une première DVD-box regroupe le début de la longue série TV sur 10 DVD (Réf. : BBBA-9011, 50.400 ¥).

▷ TETSUWAN BIRDY : Aussi appelé *Birdy The Mighty*, cette série de 4 OAV de KAWAJIRI Yoshiaki (*Ninja Scroll, Cyber City*) est tirée d'un *manga* de YÛKI Masami (*Patlabor*). Elle ressort en un seul DVD le 25 juin (Réf. BCBA-880, 8.190 ¥).

▷ TOBE KUJIRA NO PEEK : Ce film réalisé par MORIMOTO Kôji (*Memories, Noiseman*) est sorti en France sous le nom de *Peek la petite baleine blanche*. Il ressort le 25 juillet (Réf. : BBBA-1795, 5.040 ¥).


© SÔTSU AGENCY - SUNRISE

▷ Z-GUNDAM PART.I : L'une des meilleures séries de *Gundam* ressort en DVD. Cette première partie contient la moitié des épisodes (Réf. ST-355, 29.190 ¥). À réserver en attendant sa sortie le 25 juillet. Existe également en DVD séparé.

▷ HUMMING BIRD : Ce dessin animé mettant en scène des *idols* pilotes de chasse avait rencontré un grand succès au Japon (mais pas en France !). L'intégrale (4 OAV) ressort le 9 juillet (Réf. PIBA-1227, 10.500 ¥).

▷ NOIR : Cette nouvelle série au titre français, dont l'héroïne se nomme Mireille Bouquet, arrive déjà en DVD le 25 juin. Néanmoins chaque DVD ne comptera que deux épisodes, en japonais seulement (VIZF-17, 6.090 ¥).

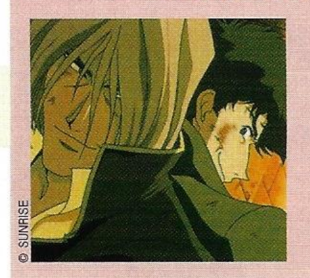

© 2001 TSUKIMURA RYOE - BEATRAIN - VICTOR ENT.

▷ ARJUNA : Dernière grande production Sunrise mise en scène par KAWAMORI Shôji (*Macross Plus*) sur des musiques de KANNO Yôko (*Escaflowne*), cette série de 13 épisodes arrive en DVD à partir du 25 juillet à raison de 3 épisodes par volumes. Pas de traduction, mais une image en 16/9 et une bande son en 5.1 (Réf. Vol.1 : BCBA-914).

▷ MACROSS PLUS – MOVIE EDITION : Le film qui compile les quatre OAV ressort le 25 juillet en DVD, mais avec peu de bonus (galerie d'images), sans traduction, et en simple stéréo (Réf. : BCBA-536).

▷ AVALON : Le dernier film en prises de vues réelles réalisé par OSHII Mamoru (*Patlabor 1 et 2, Ghost in the shell*) s'offre le 25 juillet une édition DVD *collector* avec son Dolby Digital EX 6.1, DTS, *making-of* et une tonne de suppléments (Réf. : BCBJ-0866, 12.800 ¥).

COWBOY BEBOP – THE COMPILATION


© SUNRISE

VIDÉO Alors que le film est annoncé pour le mois d'août, Bandai Visual en profite pour rééditer certains épisodes de la série télévisée. Ainsi, dans le premier volume de *Cowboy Bebop – The compilation* qui sortira le 25 juillet, on trouvera les épisodes 1, 5 et 19 ! Pas de bonus particulier sur ce DVD, si ce n'est une nouvelle jaquette dessinée par M. KAWAMOTO pour l'occasion, et un son remixé en 5.1. Par contre, toujours aucune traduction, ni le moindre sous-titre anglais (Réf. BCBA-912, 2.940 ¥). Le premier volume sort le 25 juillet.

PLEASE SAVE MY EARTH

VIDÉO C'est le 25 juillet que commencera à ressortir en DVD au Japon le dessin animé tiré du *manga* de HIWATARI Saki : *Boku no chikyû o mamotte* (*Réincarnations* en France). Les six OAV seront réparties sur 4 DVD, proposés uniquement en japonais. Explications : Le 4ᵉ DVD sera consacré au film et aux clips. À noter que les premières éditions contiendront aussi un dessin inédit du *character designer* GOTÔ Takayuki (*Video Girl Ai, Hunter X Hunter*). (Réf. Vol.1 : VIZF-19, 3.990 ¥).

© HIWATARI SAKI / HAKUSENSHA - JVC VICTOR

POKÉMON 3 KESSHÔTÔ NO TEIÔ


© NINTENDO - CREATURES - GAMEFREAK - TV TOKYO - SHOPRO - JR KIKAKU

VIDÉO Il s'agit bien du troisième film de *Pokémon*, sorti en juin en France, qui arrive déjà en DVD au Japon. D'une durée de 108 min, il inclut aussi le petit film avec les Pichu, les bébés Pikachu. Notons que comme les DVD des films précédents, on trouvera sur ce DVD nippon une piste anglaise (mais en stéréo 2.0, alors que la piste japonaise est en 5.1) et des sous-titres anglais (probablement imposés sur la version anglaise (!), comme les précédents). Sortie le 7 juillet (Réf. : ZMBP-552, 4.515 ¥).

TOP DVD

Voici les résultats des meilleures ventes de DVD au Japon (dernière semaine d'avril).

Place	Titre	Nbre vendus
1	*Lupin III – Le château de Cagliostro*	73.345
2	*Mobile Suit Gundam – Char conter-attack*	20.865
3	*Escaflowne – DTS Limited edition*	11.436
4	*Mobile Suit Gundam F-91*	11.402
5	*Shin Getter Robo VS Neo Getter Robo Vol.3*	10.794
6	*DiGi Charat Vol.5*	8.891
7	*Peter Pan (Disney)*	8.284
8	*Ex-Driver – Clip x clip Plus Box*	7.946
9	*Blood the last vampire – Complete box*	7.349
10	*Vandread Vol.3*	6.648


© MONKEY PUNCH - TMS

GALAXY EXPRESS
MOVIE BOX

VIDÉO C'est un très beau coffret DVD qui sort le 21 juillet puisqu'il regroupe sur quatre disques tous les films de *Galaxy Express*. Le premier contient le film de 1979, le second celui qui lui a fait suite en 1981 (*Sayonara Galaxy Express 999*), le troisième contient le très récent film de 1998 (*Eternal Fantasy*) et enfin le quatrième, *Glass no Clea*, un plus petit film qui fut diffusé lors d'un festival de Tôei, en 1980. Tout ceci est accompagné de nombreux suppléments : bandes annonces d'époque, *storyboard* comparé au film (en multi-angles), sans oublier le *packaging* qui inclut la reproduction des pamphlets d'origine. Seul hic, tout ceci est, comme toujours, seulement en japonais (Réf. : DSTD-2032, 21.000 ¥).

© MATSUMOTO LEIJI / TÔEI ANIMATION



WHAT'S UP DOC ? AUX U.S.A.

AORÈS LE SUCCÈS DE POKÉMON UN CERTAIN NOMBRE DE SÉRIES JAPONAISES ARRIVENT AUX ÉTATS-UNIS...

Shrek casse la baraque !



© DREAMWORKS - PDI

△ L'ogre aura-t-il du succès en France ?

CINÉ En réalisant 197 millions de $ de recettes en trois semaines seulement, *Shrek* est déjà le quatrième meilleur résultat pour un film d'animation aux États-Unis (derrière *Le Roi Lion*, *Toy Story 2* et *Aladdin*). Il a même réussi à faire mieux que *Pearl Harbor* ! Et si le week-end du 16 juin, le dernier Disney, *Atlantis*, lui passe devant, il ne fait un démarrage que de 20 M $ quand *Shrek* en faisait déjà 28 le premier week-end de sa sortie. Un très beau score qui va certainement faire oublier à DreamWorks le demi-échec d'*El Dorado*. D'ailleurs, le studio a déjà commandé une suite aux aventures de l'ogre verdâtre…

LES PROCHAINS LONGS MÉTRAGES À GROS BUDGET

CINÉ Alors, qu'est-ce qui est en production dans les gros studios américains en matière de longs métrages animés ?
Le nouveau projet d'animation de DreamWorks, dont le nom n'a pas encore été annoncé officiellement, racontera l'histoire d'un chien américain qui va émigrer dans une famille aristocratique de chiens anglais.
Bien qu'il semble qu'aucune décision définitive n'ait été prise, Disney a posé une option sur un livre intitulé *Stoneflight* dans lequel une petite New-yorkaise malheureuse s'enfuit de chez elle et devient la meilleure amie d'une gargouille, le nouveau couple allant vivre dans un coin de Central Park. Comme vous le savez déjà, les Fox Family Studios ont été dissous après l'échec de *Titan A.E,* donc pas de film de ce côté-là !

Akira Limited Edition

VIDÉO La nouvelle version d'*Akira* (dont le son anglais a été entièrement refait en 5.1) sortira en DVD le 24 juillet. On trouvera aussi sur ce DVD deux *making-of* (l'ancien sur le film et un sur sa restauration) et il sera labellisé THX. Une seconde édition avec un *packaging* plus "*collector*" sortira en septembre

NEWS DVD
SORTIES DU MOIS

▷ WINNIE L'OURSON : Deux nouveaux DVD sont annoncés pour le 17 juillet : *Pooh's Grand Adventure : The Search for Christopher Robin* (le film réalisé en 1997) et *The Book of Pooh* (un montage d'épisodes d'une nouvelle série TV).

▷ ROBOTECH : La série arrive chez ADV Films, mais les DVD présentent à peu près les mêmes caractéristiques qu'en France : six épisodes par volume, version anglaise doublée uniquement, peu de suppléments.



© BIG WEST - TATSUNOKO

▷ ROBOTECH LEGACY BOX 1 : Par contre, un coffret spécial est aussi sorti, qui renferme les deux premiers DVD plus un troisième rempli de suppléments : croquis, images, un commentaire audio de Carl Macek (qui a fabriqué *Robotech* à partir des séries *Macross-Southern Cross-Mospeada*), un *making-of* de 75 min sur la version américaine, des extraits des versions française, espagnole, italienne et portugaise. Le second coffret est prévu le 7 août.

▷ BASTARD !! : On annonçait deux éditions en DVD, mais la seule chose qui les distingue, c'est qu'elle est accompagnée d'une *action-figure*. Les deux DVD sont identiques, avec le choix de la VA et de la VOSTA, mais assez peu de suppléments (une simple galerie d'images). Néanmoins, les six épisodes sont regroupés sur un même disque..



TV Comment ça américain ? Une histoire de Clamp ? Vous rigolez ou quoi ? En fait c'est bel et bien la série que vous connaissez dont nous souhaitons vous parler. Constatant le succès de *Pokémon*, les gros distributeurs s'y mettent, y compris Nelvana qui a pris la distribution de *Card Captors*, désormais également diffusé aux USA.
D'ailleurs ce n'est pas le seul programme à tomber sous le coup : il y a également *Medabot*, dont le slogan (*387 robots, 50 épisodes, 100% action*) donne une idée très claire du contenu – un croisement entre *Pokémon* et des *mechas* version SD. Si si…



© 1997 IMAGINIA © 1999 NAS / KODANSHA - TV TOKYO

◁ *Medabot* est une série nipponne produite en 1999 par NAS, et intitulée au Japon *Medarot*

BUFFY
en dessin animé

TV On ne recule devant rien pour exploiter un succès ! Le scénariste et créateur de *Buffy contre les Vampires*, Joss Whedon, annonce qu'il est en train de co-produire une série animée de Buffy qui se déroulera plus tôt que la série. Elle commencera à être diffusée l'année prochaine sur WB si tout se passe normalement.

Yûgioh

TV Après *Pokémon*, le distributeur américain 4 Kid Entertainment vient d'acquérir la série japonaise *Yugioh*, tirée du *manga* de Takahashi Kazuki. Elle est diffusée actuellement sur la chaîne Kid's de Warner Bros. Pourquoi cette série-là ? Tout simplement parce qu'il existe un jeu de carte sur *Yugioh*, aux règles très poussées, qui a fait un véritable malheur dans les cours de récrés nippones. *Yugioh* succèdera-t-il ainsi aux Pokémon aux USA ?



© TAKAHASHI KAZUKI / SHUEISHA - TV TOKYO - NAS

WHAT'S UP DOC ? EN FRANCE

L'ÉTÉ SERA L'OCCASION DE RETROUVER BEAUCOUP DE REDIFFUSIONS, MAIS CERTAINES NE SONT PAS DÉPLAISANTES, COMME VOUS ALLEZ POUVOIR LE CONSTATER...



L'ÉTÉ CHEZ AB1

TV Retour de *Fly* tous les jours à 17 h 25, à la place d'*Evangelion* depuis la fin du mois de juin. *Fly* ne comptant que 46 épisodes, la série devrait s'achever en août et on parle de *Jeanne et Serge* pour la remplacer.

FOX KIDS

TV À partir du 30 juin, la chaîne rediffuse *Pokémon* depuis le premier épisode, à raison de deux par jours (un à 8 h 25 et un à 17 h 20). On reverra aussi des séries comme *Diplodos, Digimon, Action Man*, en attendant les nouveautés de la rentrée.

YÛ YÛ HAKUSHO

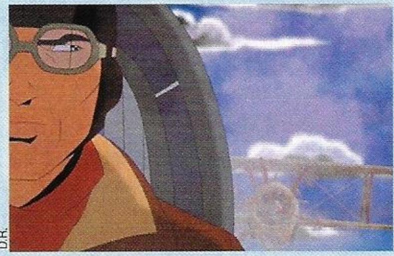


TV *Yû Yû Hakusho,* la série télévisée adaptée du *manga* de TOGASHI Yoshihiro, se poursuit sur TF6.

La chaîne nous annonce même avoir déjà acquis la suite des 26 premiers épisodes que nous pourrons ainsi découvrir durant tout l'été (diffusion tous les samedis matin, rediffusion le mercredi) !

France 3 cet été

TV Si la case animation est très importante sur France 3 cet été encore (tous les jours de 7 h 00 à 10 h 50), la programmation s'adresse aux plus jeunes avec des séries comme *Widget, Denver, Les malheurs de Sophie, Tortues Ninja*, etc.



△ *Les aîles du Dragon compte 26 épisodes*

On retiendra tout de même l'arrivée des *Ailes du Dragon* le 2 août vers 8 h 15, un dessin animé réalisé par Bernard DEYRIÈS (*Les Cités d'Or, Petit Potam*) qui était passé inaperçu sur Arte. Enfin, les samedis et dimanches à 10 h 05, la série *Fantomette* sera remplacée en août par *Calimity Jane*.

COWBOY BEBOP EN CLAIR



TV Nous vous l'annoncions depuis deux numéros, mais l'événement est suffisamment intéressant pour mériter d'être rappelé : *Cowboy Bebop* est rediffusé en juillet en clair sur Canal +, tous les jours de la semaine à 18 h 10 ! Une bonne occasion de découvrir cette série nipponne aussi bien réalisée qu'intelligente et plaisante, mélange entre *Lupin III* (*Edgar*) et *Cobra*, en plus moderne. N'oublions pas *Lain*, tous les jeudis soir, mais réservé par contre aux abonnés.

La totale de *Daria,* la série satiro-comique américaine, est également rediffusé tout l'été, à 20 h 00. Les quatre saisons seront diffusées avant de profiter pour la rentrée d'un épisode spécial.

△ *Daria compte djà quatre saisons*

▷ *L'ours, la femme et le chasseur*

Cowboy Bebop △

Mickro Ciné

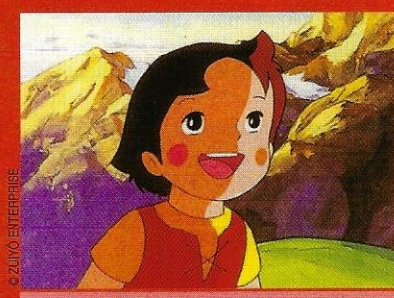
Toujours sur Canal +, l'émission Mickro Ciné propose le 10 juillet à 22 h 15 son lot de courts métrages, dont beaucoup de fictions mais aussi un peu d'animation avec, notamment, *L'ours la femme et le chasseur*, un dessin animé de nos amis Vincent PATAR et Stéphane AUBIER (*Picpic et André*), mais aussi *Billy's balloon* de Don HERTZFELDT où le ballon de Billy torture le jeune garçonnet. À découvrir...

D'autres oldies sur Télétoon

TV En plus des *Mystérieuses Cités d'Or*, d'*Albator* et d'*Ulysse 31* qui continuent d'alimenter la case nostalgie du samedi soir, d'autres classiques des années 70/80 vont arriver cet été sur Télétoon : d'abord *Vic le viking*, à partir du 30 juin, tous les jours à 13 h 20, puis *Heidi* (série dessinée par MIYAZAKI Hayao et réalisée par TAKAHATA Isao en 1974), tous les matins à 10 h 30 à partir du 1er août. Seul souci : Télétoon annonce 26 épisodes pour ces séries alors que *Vic le vicking* en compte 78 et *Heidi* 52 !

Mais ce n'est pas tout : la chaîne organise chaque samedi soir des *Toon-Fighters*. Le principe est simple et vieux comme la télévision : vous appelez pour voir diffusé un épisode d'une série de votre choix parmi deux sélectionnées. Les matchs annoncés seront, par exemple, *Ulysse* VS *Albator*, *Spiderman* VS *Hulk*, *Cités d'Or* VS *Vic*, etc. Cela promet de beaux duels !

△ *Vic se grattait toujours le nez pour trouver une bonne idée...*



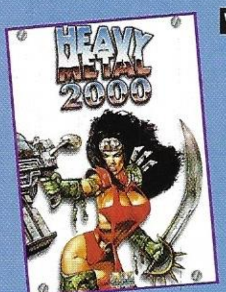
△ *Si Heidi est une série japonaise, son doublage est canadien ! Le dessin animé devrait ressortir prochainement chez Déclic Images.*

TÔEI ANIMATION

VIDÉO L'éditeur qui ne donnait plus trop de nouvelles s'apprête à sortir pas mal de choses cet été. D'abord, la suite de *Ken 2* reprend avec la parution des volumes 8 et 9. On nous annonce aussi cette même série bientôt en DVD. Ces derniers ne seront qu'en sous-titré, mais devraient contenir pas mal d'épisodes chacun. La suite de *Moon Guardian* est également en chantier avec la préparation d'une seconde cassette. Enfin, Tôei va sortir *Magical Dorémi* en vidéo, en version française. Chaque cassette contiendra quatre épisodes.

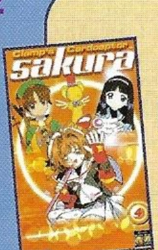

© ABC · TÔEI ANIMATION

Heavy Metal F.A.K.K. 2



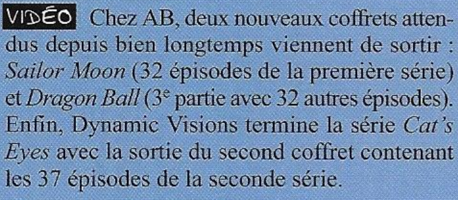
VIDÉO La cassette de cette suite au premier film réalisé dans les années 80 est déjà disponible. Pour le DVD, il faudra patienter jusqu'au 4 juillet. Ce dernier comportera un *making-of*, la bande annonce, des tests sur l'animation, des *story boards* et la musique isolée en 5.1. Tous les suppléments seront sous-titrés, comme dans chacun des DVD Gaumont-Columbia-Tristar.

Sakura en vidéo



VIDÉO C'est désormais M6 Vidéo, distribué par Gaumont Columbia Tristar, qui reprend la distribution de *Sakura* en vidéo. Quatre cassettes contenant les 12 premiers épisodes viennent de sortir un peu partout. Elles sont proposées à 99F l'unité.




© AARDMAN ANIMATION LTD

△ Wallace adore les crackers !

WALLACE ET GROMIT

VIDÉO Après *Chicken Run* sorti le 30 juin, DreamWorks réédite les premiers court métrages qui ont fait connaître les réalisateurs Peter LORD et Nick PARK, les irrésistibles *Wallace et Gromit*. C'est le 8 août qu'ils ressortiront regroupés sur une même VHS et un DVD comportant VO et VF.

NOUVEAUX COFFRETS

VIDÉO Chez AB, deux nouveaux coffrets attendus depuis bien longtemps viennent de sortir : *Sailor Moon* (32 épisodes de la première série) et *Dragon Ball* (3e partie avec 32 autres épisodes). Enfin, Dynamic Visions termine la série *Cat's Eyes* avec la sortie du second coffret contenant les 37 épisodes de la seconde série.

▽ « Sailor Moon, une fille pas comme les autres »


© TAKEUCHI NAOKO / KODANSHA · TÔEI ANIMATION

Bouba, mon petit ourson


© NIPPON ANIMATION CO., LTD

VIDÉO C'est directement en coffret VHS de 8 cassettes que sortiront cet été les 26 épisodes de *Bouba*, chez IDP. Cette série produite par Nippon Animation en 1977 raconte les aventures de deux oursons orphelins depuis que leur mère a été tuée par des chasseurs. Un petit indien et la propre fille du chasseur feront tout pour les protéger et les éduquer. Diffusée sur FR3 dans les années 80, la série était marquée par un célèbre générique interprété par Chantal GOYA.

ACTU DVD

▷ STRASHIP TROOPERS :
"*Opération Pluton*" : Il s'agit de la récente série TV entièrement réalisée en images de synthèse. C'est Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo qui sort le 4 juillet un DVD comportant des pistes en VO et VF 5.1.


© COLUMBIA

▷ KEN – LE FILM :
On peut espérer voir sortir le film de *Ken le survivant* cet été chez AB / Mangas. Si le film sera présenté dans sa version intégrale, il sera en revanche dans le même format recadré 4/3 que la cassette d'autrefois. Par contre, une VOSTF devrait finalement être proposée, en plus de la VF.

▷ ULYSSE 31 :
Pas de date exacte pour la sortie en DVD chez IDP, mais leur réalisation est en phase d'être terminée et l'on peut espérer une sortie entre juillet et août. On sait aussi qu'il y aura 5 DVD au total, et qu'il n'auront qu'une VF et des suppléments réduits en échange d'un prix modeste.

▷ SERIAL EXPERIMENTS LAIN :
Si les premiers DVD de Dynamic Visions ont su se faire désirer, les suivants ne devraient pas tarder, notamment la suite de *Lain* et la fin de *Blue Submarine n°6*.

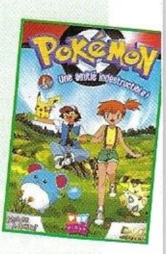
▷ SHERLOCK HOLMES :
La suite et la fin (les volumes 3, 4 et 5) des aventures canines du détective sortiront fin juillet chez IDP.

▷ LES HÉROS DE LA GALAXIE :


© TANAKA HIDEKI / TOKUMA · KITTY FILM

C'est le prochain film du Cycle Cinémanga qui ressortira en DVD chez Kaze mi-juillet. S'il ne devrait pas y avoir énormément de suppléments, on sait qu'il y aura quand même le choix VO/VF. Sortira en même temps, le film *Grey*.

▷ POKÉMON – VOYAGE À JOHTO :
Après les cassettes, voici les DVD de quelques épisodes de la troisième saison de *Pokémon*. Il y a du mieux par rapport aux premiers : le prix est passé à 99 F et chaque DVD contient 4 épisodes. Toujours pas de VO, VF uniquement et un petit jeu en bonus. Trois DVD sortent le 18 juillet.



Rubrique réalisée par Madox, Kara, Praline, Diane et Youli



La cassette du mois



NieA_7 Domestic Poor @nimation Vol. 2

Type : Série TV
Année de Production : 2000
Durée : 75 min
Version : Sous-titrée
Editeur : Déclic Images
Genre : Namasté



© ABE YOSHITOSHI / NIEA_7 COMMITTEE

L'HISTOIRE

La vie continue son bonhomme de chemin au sein des bains publics d'Enohana. NieA continue d'amasser des antiquités pour fabriquer des Ovni au rabais, tandis que Mayuka travaille comme serveuse dans un restaurant désert en compagnie de Chie, une petite fille très mature. Tout cela serait d'une tristesse Balzacienne sans l'apport salutaire et jubilatoire de gags efficaces ! Ainsi, pour rehausser la fréquentation des bains, la gérante Kotomi décide de racheter de vieilles bornes d'arcades afin d'organiser un concours. Ses employés devront alors apprendre très vite à jouer du *joystick* ! Mais dès l'épisode suivant, un bain concurrent s'installe dans le cratère extra-terrestre ! Celui-ci semble utiliser des méthodes peu orthodoxes pour "fidéliser" sa clientèle. Nous découvrons ici de nouveaux protagonistes comme Genzô, ami d'enfance de Mayuka, aussi stoïque qu'un survivant nommé Ken, ainsi que les penchants pyromanes de Yoshioka, lui-même amoureux de Kotomi, aussi dynamique que plein de gentillesse.



NOTRE AVIS

Si l'on peut reconnaître une qualité à cette série, c'est l'originalité de son sujet, brassant cultures hindoues, chinoises, et occidentales. Ici, les *aliens* n'ont pas de cultures propres, alors ils empruntent les nôtres, donnant ainsi de curieux mélanges aussi hétéroclites que *kitsch* (Kana s'habille comme une chinoise de film de *Kung Fu*) ! *NieA_7* s'ancre aussi dans un univers quotidien tout en évitant les clichés faciles. Dans une autre série plus classique, Mayuka serait une fille extravertie, Kotomi serait la méchante tenancière, etc. Rien de tout cela ici, où la solidarité et l'optimisme priment avant tout. Le tout est soutenu par une mise en scène alternant réalisme à la Ozu et gags à la *Lamu*. Bref, une série sympathique sortant des sentiers battus !

Histoire : ★★★ *Réalisation : ★★★*
Adaptation : ★★★★ *Intérêt global : ★★★*

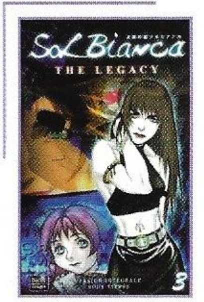


City Hunter Complot pour 1 million de $

Type : OAV
Année de production : 1990
Durée : 47 min
Version : Doublée
Editeur : Dynamic Visions
Genre : Blonde explosive

Émilie Ohara, créature de rêve américaine, propose à Saeba Ryô de la protéger pour un million de dollars. En effet, la belle blonde affirme être poursuivie par un mafieux dont elle a repoussé les avances. Ryô, alléché par les arguments plutôt avantageux d'Émilie, accepte. Et comme ils sont très fauchés, Kaori retient même sa massue en acceptant, en ruminant, les conditions de Ryô, qui réclame à leur cliente un petit extra en sus de l'argent. En ville cependant, on murmure qu'un tueur à gages venu de Los Angeles serait arrivé pour éliminer notre City Hunter…
Cette OAV est de facture tout à fait correcte, et même si le scénario est assez classique pour un *City Hunter,* la solution n'est pas si évidente qu'il y paraît au premier abord. On y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série : les pitreries de Ryô, les coups de massue de Kaori et l'habileté de notre héros au 357 Magnum. Les habitués de la version TV française seront peut-être un peu déroutés par le fait que, comme pour *Bay City War*, seul Ryô ait conservé le même doubleur. Mais l'adaptation est bien plus fidèle à l'original, sans « *bobos* » ni autres « *boulettes* ». De quoi faire plaisir à tous les fans.

Histoire : ★★★ *Réalisation : ★★★*
Adaptation : ★★★ *Intérêt global : ★★★*



Sol Bianca Vol. 3

Type : OAV
Année de production : 1999
Durée : 55 min
Version : Sous-titrée
Editeur : Déclic Images
Genre : Magnifica

Feb est toujours aux mains de Terre Force, prête à être envoyée sur la planète qui se veut le berceau de l'humanité : la Terre. April, qui n'a décidément pas froid aux yeux, part à leur poursuite, accompagnée de quelques amis pirates. Mais ils vont lutter contre bien plus gros qu'eux...
Voici les deux derniers volets de cette magnifique seconde OAV de *Sol Bianca.* Sans en apprendre trop sur nos jolies pirates, nous découvrons cependant l'utopie que protège Gunter. Un univers de S.F que ne manqueront pas d'apprécier les lecteurs attentifs des romans d'Asimov ou les amateurs de *Star Trek*.



© AIC / PIONEER LDC

Histoire : ★★★★ *Réalisation : ★★★★*
Adaptation : ★★★★ *Intérêt global : ★★★★*



Utena, la fillette révolutionnaire Vol. 9

Type : Série TV
Année de production : 1997
Durée : 100 min
Version : Sous-titrée
Editeur : Dynamic Visions
Genre : Prince et Princesses

Dans ce nouveau volume, Utena se rend compte que le souvenir d'un événement majeur de son enfance lui échappe, et cela la rend mélancolique. Beaucoup de nouvelles informations cruciales y sont dévoilées, tandis que la jeune fille se laisse peu à peu séduire par le bel Akio. Mais il n'est pas certain que cela soit une bonne chose. De son côté, Tôga décide de dévoiler son cœur…
Cette avant-dernière cassette comble le spectateur assidu de la série, qui voit enfin certaines énigmes se résoudre. Toutefois, le suspense reste entier, et on est subjugué par l'inhabituelle mise en scène et le surréalisme de certains passages très étonnants. Une œuvre véritablement à part !



BE-PAPAS · SAITÔ CHIHO / SHOGAKUKAN · UTENA COMITÉ

Histoire : ★★★★ *Réalisation : ★★★★*
Adaptation : ★★★ *Intérêt global : ★★★★*



Generator Gawl
Vol. 1 & 2

Type : Série TV
Année de production : 1998
Durée : 75 min
Version : Sous-titrée
Editeur : Dynamic Visions
Genre : Méga gawlé

Kôji, Ryô et Gawl sont trois jeunes gens apparus du jour au lendemain dans la ville d'Oju, pôle de recherche scientifique. S'intégrant rapidement parmi les étudiants d'une université d'élite, ils y mènent en secret une enquête pour éviter que l'avenir de l'humanité ne bascule dans les trois mois ! Mais leurs ennemis, déjà en place et sur leurs gardes, tentent de les arrêter en leur opposant de monstrueux adversaires. C'est sans compter sur les aptitudes physiques particulières de Gawl... Lequel semble moins les redouter que la fille de la propriétaire de la pension où ils logent ! Celle-ci, un peu trop extravertie et curieuse, l'a en effet pris en grippe dès leur première rencontre, et le caractère fougueux de Gawl n'est pas fait pour arranger les choses. Heureusement, il peut compter sur ses amis, et surtout sur le très posé Kôji, leur tête pensante, pour le freiner dans ses élans, mais aussi le couvrir lorsqu'il doit aller en première ligne. Lorsqu'ils découvrent qu'un de leurs professeurs est impliqué, un haletant jeu du chat et de la souris s'engage alors...

Generator Gawl fait partie de ces séries mille fois vues tant dans le fond que dans la forme, empruntant un peu à *Guyver* par ici, à *Silent Möbius* par là... Un produit de consommation somme toute assez banal, ce qui ne l'empêche pas de posséder également la plupart des qualités attendues, à savoir une intrigue qui donne envie de suivre, une bonne dose d'action, un *chara* et un *mecha design* passe-partout mais corrects, une animation convenable, quelques moments d'humour bien sentis et une évolution des relations entre les protagonistes, lesquelles sont tout à la fois conflictuelles et sentimentales.

Histoire : ★★
Adaptation : ★★★
Réalisation : ★★★
Intérêt global : ★★★



Shurato
Vol. 1

Type : OAV
Année de production : 1992
Durée : 60 min
Version : Sous-titrée
Editeur : Déclic Images
Genre : Transmutateur

Peu après que se soit terminée la série TV de *Shurato*, que nous avons pu découvrir dans le Club Dorothée, les Japonais se sont lancés dans une série d'OAV se déroulant tout de suite après la bataille de la Sphère Céleste. Lakshu (Cyrielle) a repris la place de Vishnou (Kahil), et découvre qu'un Yôma sème la zizanie sur Terre. Pour l'empêcher de nuire, elle dépêche ses valeureux guerriers pour le retrouver. Malheureusement pour Shurato, elle a été obligée d'effacer son souvenir, ainsi que celui de Gai (Nordine), de la mémoire de ses proches pour qu'ils ne souffrent pas de son absence. Obligé d'agir comme un étranger auprès de ses parents, Shurato cherche à consoler la belle Mina, la sœur aînée de Gai, qui est la seule à garder la mémoire de son frère… Celle-ci est tourmentée par un étrange jeune homme blond. Serait-ce le Yôma recherché ?
Cette série de six OAV est d'une qualité graphique très inégale : le premier, qui est dessiné par la *character designer* de l'*anime*, OKUDA Matsuri (*Les Héros de la Galaxie, Yôma*), est bien meilleur que les suivants. Le scénario a un côté dramatique bien venu, qui compense un humour plutôt moyen. La première cassette reprend deux OAV, avec leurs génériques originaux traduits, ainsi qu'une version *karaoke*.

Histoire : ★★★
Adaptation : ★★★
Réalisation : ★★★
Intérêt global : ★★



Yû Yû Hakusho
Vol. 3 & 4

Type : Série TV
Année de production : 1992
Durée : 125 min
Version : Doublée
Editeur : Dynamic Visions
Genre : Merci beaucoup !

Yûsuke n'a pas fini d'en baver avec Maître Genkaï. Le voilà sur le point de passer des épreuves mortelles en compagnie de son meilleur ennemi, Kuwabara. Après avoir vaincu Rando et s'être entraîné aux côtés du maître, notre *rookie* au cœur tendre doit faire face à une nouvelle menace de la part des forces des ténèbres : la ville est attaquée par des insectes, invisibles aux yeux des humains, qui, une fois piqués, se transforment en zombies. Yûsuke et Kuwabara doivent se rendre dans le château des Shiseiju, responsables de cette attaque, aidée en cela par Kurama et Hieï venus en renfort (contre la promesse d'un pardon de la part de Koenma Jr). De nouvelles épreuves attendent nos héros.



Doublée en français, cette série marque cruellement son âge par de grosses faiblesses au niveau réalisation, heureusement compensées par une qualité scénaristique fidèle au *manga* d'origine. Avec cinq épisodes, nous avançons assez rapidement dans l'intrigue, mais avec 112 épisodes, nous sommes encore loin de la fin. À déguster tranquillement entre copains...

Histoire : ★★★
Adaptation : ★★★
Réalisation : ★★★
Intérêt global : ★★★



Neoranga
Vol. 3 & 4

Type : Série TV
Année de production : 1998
Durée : 95 min
Version : Doublée
Editeur : Dynamic Visions
Genre : Sans surprise

Néoranga suscite bien des émois et de l'intérêt de la part du peuple japonais. Des Yakuzas mais aussi des politiciens, multiplient les actions à l'encontre du Dieu de l'île de Balou. Les trois sœurs doivent faire face à des complots qui, souvent, les dépassent. Et même si la vie quotidienne prend le dessus, et que les gens de Musashino finissent par adopter l'idole géante, d'autres les jalousent.
Voici les deux volumes qui clôturent la première partie de cette série, toujours aussi inégale, tant dans la qualité d'un scénario trop souvent téléphoné, que dans la réalisation technique. Si certains épisodes valent le coup d'œil, d'autres ne font qu'enliser un peu plus une intrigue à peine intéressante. Le plus énervant reste l'insertion d'une voix-off pour expliquer ce qu'il se passe, ou les motivations profondes des personnages. Et la version doublée n'aide en rien les choses. Voilà un produit façon sous-*Evangelion* qui ne mérite que peu d'attention.

Histoire : ★★★
Adaptation : ★★★
Réalisation : ★★★
Intérêt global : ★★





Devilman

Type : OAV
Année de production : 1987
Durée : 100 min
Version : Doublée et sous-titrée
Editeur : Manga Vidéo / Pathé
Genre : Démoniaque

NAGAI Gô (*Goldorak*) n'est pas seulement un auteur de série de robots, et *Devilman* est de très loin l'une ses œuvres majeures. Akira, jeune lycéen, renoue une amitié avec Ryô, réapparu mystérieusement. Ce dernier lui apprend que son propre père est décédé, et lui relate les événements inhabituels qui ont précédé sa mort. Rapidement, Ryô en arrive à évoquer l'existence des démons, et fort de cette découverte, Akira voit sa vie basculer dans ce monde auquel il appartient désormais. *Devilman* est de très loin l'ancêtre de tous ces *manga* mélangeant divers mondes. Cette cassette réunit une version doublée et une version originale, le tout redigitalisé. C'est une occasion de comparer ou de redécouvrir *Devilman*, également édité en *manga*. La réalisation reste simple, et remercions KOMATSUBARA Kazuo (*Goldorak, Albator*) pour la signature du *character design* et KAWAI Kenji (*Patlabor, Ghost in the shell*) pour la musique. À posséder pour les inconditionnels de NAGAI Gô.

Histoire : ★★★ *Réalisation : ★★★*
Adaptation : ★★★ *Intérêt global : ★★★*



Gunnm

Type : OAV
Année de production : 1993
Durée : 110 min
Version : Sous-titrée et doublée
Editeur : Manga Vidéo / Pathé
Genre : Électric

La nouvelle cassette des OAV de *Gunnm* présente un intérêt non négligeable par rapport à la première version, puisque l'on retrouve en plus de la version doublée plutôt bien réalisée, une version sous-titrée qui devrait contenter les puristes. Ces OAV correspondent à la toute première partie du *manga* de KISHIRO, où apparaît le jeune Yugo obsédé par Zalem ; avec cependant, l'ajout d'un nouveau personnage en rapport avec le passé d'Ido. Plutôt bien réalisé, l'*anime* bénéficie des beaux dessins de YÛKI Nobuteru (*Lodoss*) et d'un rythme dynamique, qui laisse un peu le spectateur sur sa faim lorsque s'achève le deuxième épisode.


© YUKITO KISHIRO / SHUEISHA · KSS

Histoire : ★★★ *Réalisation : ★★★★*
Adaptation : ★★★ *Intérêt global : ★★★*



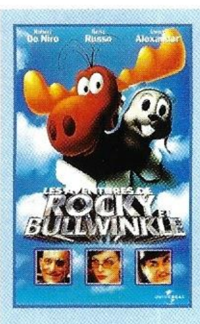
Macross Plus Vol. 2 à 4

Type : OAV
Année de production : 1994
Durée : 90 min
Version : Doublé et sous-titrée
Editeur : Manga vidéo / Pathé
Genre : Valkyrie

Isamu Dyson et Garudo Bowman n'en finissent pas de lutter l'un contre l'autre, pendant les essais de leurs prototypes de Valkyrie, mais aussi lors de leurs permissions sur la planète Eden. Les choses ne font qu'empirer avec le départ de Myung, promotrice de la star virtuelle Sharon Apple, sur Terre, pour une grande fête de commémoration de Macross. Les deux projets de Valkyries sont abandonnés au profit du Ghost, un engin autonome et non piloté, ce qui pousse Isamu, de rage, à voler son YF-19 et partir du Terre, poursuivi par le YF-21 de Garudo. Nos deux pilotes ne vont pas tarder à s'affronter une dernière fois, alors que Sharon affirme son statut d'être pensant en prenant contrôle du SDF-1 et de son équipage...
Cette nouvelle édition a le grand avantage de proposer à la fois la version française doublée et sous-titrée. Malheureusement, apparaissent alors de nombreux défauts, tant dans la traduction que dans le calage des répliques (certaines apparaissent même alors que rien ne se dit). C'est surtout visible pour le dernier épisode, qui avait été entièrement retravaillé pour la bande sonore par Manga Vidéo. Cela n'en reste pas moins, pour ceux qui ne le connaissent pas encore, un titre indispensable à connaître, mais surtout à garder précieusement dans votre vidéothèque. De loin, l'une des meilleures OAV des années 90, même si l'on est pas fan de *Macross*.

© BIG WEST / MACROSS PROJECT

Histoire : ★★★★ *Réalisation : ★★★★*
Adaptation : ★★ *Intérêt global : ★★★★★*



Rocky et Bullwinkel

Type : Film
Année de production : 2000
Durée : 90 min
Version : doublée
Editeur : Universal
Genre : Toon

Il y a de cela bien des années, existait une émission TV à succès, dans laquelle Rocky, un écureuil volant, et Bullwinkle, un élan complètement crétin, menaçaient régulièrement les plans de Fearless Leader. L'émission prit fin, mais par les miracles de la télévision moderne, voilà que le méchant de la série, suivi de ses comparses, débarque dans le monde réel et fonde la RBTV (Really Bad Television)... Seuls Rocky et Bullwinkle peuvent les empêcher de transformer le monde en légume pour l'élire président !
Voilà un film qui ne brille pas par sa complexité scénaristique ni son innovation technique. Mais justement, il n'a aucune autre prétention que de faire rire, et de lancer dans le monde réel des gags dignes de l'âge d'or de l'animation américaine. Cependant la plupart des blagues et des jeux de mots tombent à plat en langue française, et les *private jokes* liées à l'émission TV d'origine, diffusée uniquement aux États-Unis, ne trouvent aucun écho dans nos esprits nourris au Casimir. À voir pour sourire un peu, ne serait-ce que lorsque DE NIRO, campant l'improbable Fearless Leader, prononce « *Are you talking to me ?* » !

Histoire : ★★ *Réalisation : ★★★★*
Adaptation : ★★★ *Intérêt global : ★★*

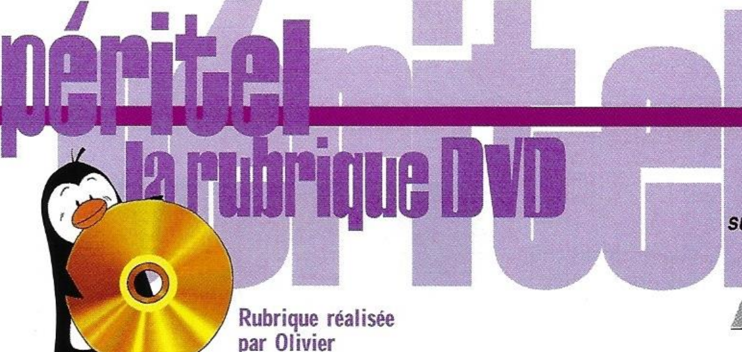


Urotsukidôji Vol. 1 & 2

Type : Film
Année de production : 1989
Durée : 2 x 100 min
Version : Doublée
Editeur : Manga Vidéo / Pathé
Genre : Tentaculaire

S'il est un *anime* érotico-gore à conseiller aux adultes (seulement), c'est bien celui-là. Non pas que l'on recherche à concurrencer la presse polissonne, mais *Urotsukidoji* reste un événement dans l'histoire de l'animation nippone. Il réalise l'exploit rare de mêler érotisme, horreur et fantastique, sans qu'aucun des trois genres ne nuise aux autres. Comment ce petit coup de force a été réalisé ? Grâce à une histoire, classique certes, mais qui a le mérite de tenir la route. Le monde des humains, le monde des démons et le monde des Jûjinkai (hommes-bêtes) sont tous liés et interdépendants. Une légende raconte que tous les 3.000 ans, renaît le Chôjin, démon qui a le pouvoir d'unir les trois mondes. L'imminence de son réveil est connue, seulement, personne ne sait quel est l'être humain qui sera sa réincarnation. Comment le savoir ? Pour se réveiller, le Chôjin doit nécessairement s'unir à une femme.
Ce film est devenu culte de par son univers hors-norme, et a été plus que pillé dans l'industrie du DAN érotique quant au délire tentaculaire dont il fut l'initiateur. Même si le genre ne vous intéresse pas, *Urotsukidôji* reste une curiosité à voir.

Histoire : ★★★★ *Réalisation : ★★★*
Adaptation : ★★★ *Intérêt global : ★★★*



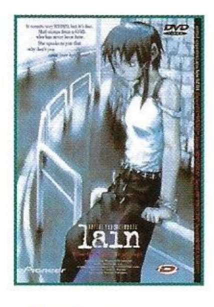
Rubrique réalisée par Olivier

Pour tout savoir sur les DVD Zones 1 et 2, avec notre partenaire

DVDtest

www.dvdtest.com


© TRIANGLE STAFF / PIONEER



Serial Experiments Lain

lif.01



FICHE TECHNIQUE
Type : Série TV
Année de production : 1998
Durée : 100 min
Editeur : Dynamic Visions
Référence : DV-30002
Prix indicatif : 179 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Traque sur Internet
Choix de langues (Dolby Digital 2.0) : Japonais, Français, Italien, Espagnol
Choix de sous-titres : Français, Italien, Espagnol, Néerlandais
Ratio écran : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Lain est une jeune fille solitaire et qui sort peu. Sa vie change quand elle reçoit un *e-mail* d'une fille de son école qui s'est suicidée. Mauvaise plaisanterie ? Cela n'y ressemble pas, car cette fille prétend être toujours vivante à travers le Net. Elle pousse Lain à venir à sa rencontre, et notre héroïne s'interroge d'autant que de mystérieux événements se produisent autour d'elle...

Notre avis

Lain fait partie des heureuses découvertes de ces dernières années. Tout est original et inhabituel dans ce dessin animé, du scénario en passant par les dessins, les musiques ou la mise en scène qui mélange animation traditionnelle et effets numériques. Il s'en dégage une atmosphère unique qui a déjà trouvé son public. Attention toutefois, l'univers de *Lain* ne fait pas forcément l'unanimité et beaucoup seront déroutés.

Le DVD

Si Dynamic s'est fait attendre pour sortir ses premiers DVD, cela en valait la peine car ce DVD est assurément réussi ! Le menu principal et la navigation dérouteront celui qui ne connaît pas la série, puisqu'il en reprend divers éléments graphiques et nous évite le traditionnel titrage "chapitres - langues - suppléments". Les transitions animées ne sont pas en reste, et même si l'on peut les trouver un peu lentes à la longue, on peut les zapper facilement en appuyant sur la touche "plage suivante" de sa télécommande. Passons aux épisodes : la qualité de l'image est parfaite,

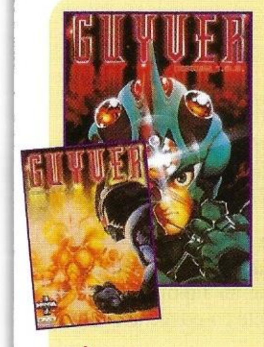


et même les séquences les plus sombres laissent apparaître bon nombre de détails. Celui qui trouvera le doublage français sans trop de relief pourra passer à la VO sous-titrée, même en cours de lecture. Petit détail appréciable, même en doublé français, un sous-titrage s'active pour la traduction de textes écrits en japonais !
Les suppléments sont toutefois assez minimes : génériques sans crédits et une flopée d'extraits des autres parutions de l'éditeur. Sans demander un *making-of* qu'il serait difficile de trouver sur une série TV, on aurait pu ajouter quelques infos sur l'équipe ou quelques galeries d'images. Mais peut-être cela est-il réservé aux prochains volumes...

En Bref...

Techniquement et esthétiquement, ce DVD est impeccable ! La seule chose qui pourrait être discutable, c'est le nombre d'épisodes : quatre seulement. Un de plus aurait été le bienvenu, d'autant qu'il est proposé au prix fort. Il faut se dire que la qualité, cela se paye !

Histoire : ★★★★ *Réalisation : ★★★★*
Image : ★★★★★ *Son : ★★★★*
Suppléments : ★★ *Intérêt global : ★★★★*



Guyver

Dossiers 1.2.3.
Dossiers 4.5.6.



FICHE TECHNIQUE
Type : OAV
Année de production : 1991
Durée : 2 x 80 min
Editeur : Manga Vidéo - Pathé
Référence : 002422
Prix indicatif : 159 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Bio-armure
Choix de langues : (Dolby Digital Stéréo 2.0) Japonais, Français
Choix de sous-titres : Français
Ratio écran : 1.33:1 (4/3)

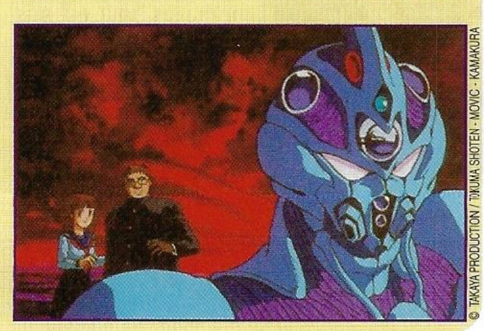
L'histoire

Un étudiant se retrouve doté, malgré lui, d'une armure bionique qui démultiplie ses sens. Mais une mystérieuse organisation est prête à tout pour récupérer cette armure. Infiltrée partout dans la société, elle s'apprête à conquérir toute la planète...
Cette série d'OAV ne brille ni par son originalité, ni par sa réalisation plutôt moyenne. On se demande encore l'intérêt de ressortir un tel titre en DVD...

Le DVD

Il présente les habituelles caractéristiques des DVD de Manga Vidéo : on apprécie le choix de la VO et de la VF qui nous permet de découvrir un générique de début chanté en japonais que les Anglais avaient fourbement remplacé par une musique à eux ! Le sous-titrage reste un bête "recopiage" des dialogues VF. Les suppléments, identiques sur les deux DVD, se contentent de quelques fiches de texte sur les personnages et sur l'auteur de la série.

Histoire : ★★ *Réalisation : ★★*
Image : ★★★ *Son : ★★★*
Suppléments : ★ *Intérêt global : ★★*


© TAKAYA PRODUCTION / TOKUMA SHOTEN - MOVIC - KAMAKURA

RAPPEL...



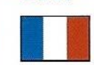
Kenshin Tsuioku Hen

Original Video Animation



Nous avions chroniqué le DVD de *Kenshin* en mars dernier, mais celui-ci n'étant disponible que maintenant, voici un bref rappel de ses caractéristiques. Comme pour *Lain*, les menus sont graphiquement très réussis. Le dessin animé est proposé en stéréo *Surround* japonais, français et mono en espagnol, avec des sous-titres français et néerlandais. Côté suppléments, on trouvera une galerie d'images, quelques textes sur le contexte historique et un glossaire. Il y a aussi de nombreux extraits d'autres dessins animés. Son seul défaut est l'absence de générique entre chaque épisode et un chapitrage un peu réduit, mais dans l'ensemble, la qualité est au rendez-vous, notamment sur l'image et le son.

Blue Submarine n°6
Vol.1



FICHE TECHNIQUE
Type : OAV
Année de production : 1998
Durée : 90 min
Editeur : Dynamic Visions
Référence : N.C.
Prix indicatif : 179 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Glou-Glou
Choix de langues :
(Dolby Digital Stéréo 2.0)
Japonais, Français
Choix de sous-titres :
Français, Néerlandais
Ratio écran : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

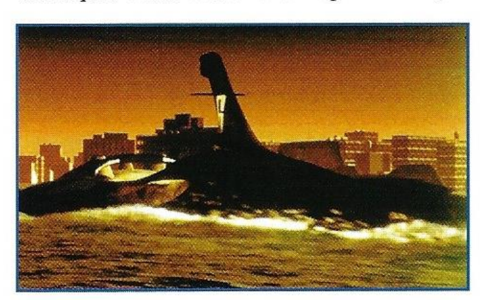
Sur une terre complètement submergée par les eaux, une poignée d'hommes lutte contre un savant fou qui veut créer un monde nouveau en remplaçant l'Homme par de nouvelles espèces qu'il a lui-même créées. De la jeune Kino qui veut venger sa famille jusqu'au rebelle Hayami qui porte un lourd passé, ils sont quelques-uns à tenter l'ultime offensive à bord du sous-marin n°6...

Notre avis

Produit par le studio Gonzo, ce dessin animé est expérimental puisqu'il mélange de manière originale animation 2D et 3D. Tout n'est pas toujours du meilleur effet, mais il s'en dégage une atmosphère assez originale qui mérite le coup d'œil.

Le DVD

Après une floppée de logos, nous arrivons enfin sur un menu sobre, mais fonctionnel. Sur le menu principal, on accède directement soit à chacun des trois premiers épisodes, aux langues et aux suppléments. Rien à redire sur l'image, qui est nette avec de belles couleurs, même s'il est vrai que ce genre de dessin animé se prête particulièrement bien au DVD. Le son a "la pêche", avec des graves très amples lors des grandes plongées sous-marines, tant en VF qu'en VO. Dommage par contre pour les effets arrières qui sont peu nombreux. La version française est assez réussie, et tout aussi dynamique que la VO. Mais il y a un gros hic : le son n'est qu'en stéréo ! Où est passée la piste VO en Dolby 5.1 présente sur les éditions japonaises et américaines ? Et l'on ne parle même pas de l'édition nipponne en DTS... C'est vraiment dommage car ce type de dessin animé se prête particulièrement bien à un son multicanal.
Les suppléments s'axent surtout sur des galeries de croquis. Celles-ci sont classées par thèmes (les héros, les méchants, les navires...) et une caméra se promène sur chaque dessin afin de nous en montrer les détails, avant de nous dévoiler l'ensemble en "dézoomant". Par contre, si vous ne connaissez pas la série, évitez de consulter ceux de la section "Chimera", tels que Zorndyke ou Verg, car vous verrez des éléments qui ne sont révélés normalement que dans le dernier épisode !





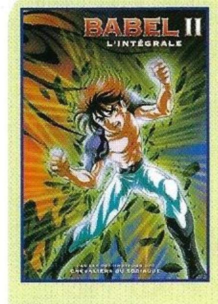
© BANDAI VISUAL / TOSHIBA EMI / GONZO

En Bref...

La VO en 5.1 est ce qui fait le plus défaut à ce DVD. Si vous n'avez pas une grosse installation hifi, ce sera sans importance, mais les plus exigeants regretteront cette absence. Notons que le découpage est plutôt étrange puisque trois des quatre épisodes de 30 minutes figurent sur ce premier volume. À priori, le second DVD devrait contenir, en plus de la fin, un long *making-of.*

Histoire : ★★★ *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★★

Babel II
L'intégrale





FICHE TECHNIQUE
Type : OAV
Année de production : 1992
Durée : 100 min
Editeur : AK Vidéo
Référence : AK-10252
Prix indicatif : 169 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Saint Seyaisque
Choix de langues :
(MPEG Stéréo 2.0)
Français
Choix de sous-titres : Aucun
Ratio écran : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Un lycéen apprend qu'il possède des pouvoirs psychiques très puissants. Il découvre qu'il est la réincarnation des descendants de Babel.
Protégé par un robot géant, une panthère et un oiseau, il devra lutter contre les agissements d'une organisation secrète...
Cette série d'OAV est un *remake* d'une ancienne série télévisée, elle-même adaptée d'un *manga* de Yokoyama Mitsureru (*Giant Robot*). Malheureusement, le scénario est des plus classiques, l'animation très moyenne et seuls les superbes dessins du duo Araki / Himeno (*Saint Seiya, Lady Oscar*) interesseront ceux qui apprécient leur style graphique.

Le DVD

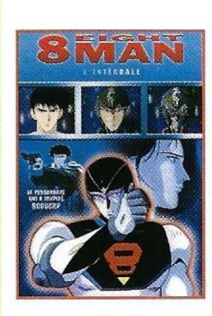
Avec ses DVD richement agrémentés de suppléments, AK Vidéo ne nous avait pas habitué à un DVD aussi "*light*" que celui-ci. C'est vrai que ce dessin animé se prête beaucoup moins à ce genre de choses, mais tout de même... Les menus sont jolis mais fixes et sans transitions. Une petite musique vient cependant les agrémenter. Côté suppléments, c'est maigre : une petite galerie d'images et quelques infos sur l'auteur et les membres du *staff.*
Mais le plus embêtant, c'est l'absence de VO. En effet, seule la version française est proposée, et ce n'est pas la meilleure que l'éditeur ait pu faire. La VO aurait été d'autant plus intéressante que musiques et chansons japonaises ont été entièrement changées par les Américains !
Sinon, l'image est correcte, sans être exceptionnelle. Elle manque un peu de netteté. Côté son, les voix comme les bruitages, tout est mis en avant et peu d'effets ressortent en *Surround.* Finalement, le seul avantage de ce DVD, c'est de regrouper les quatre épisodes, soit l'intégralité de cette série, sur un même disque.

© M. YOKOYAMA / SHOHBI PLANNING - TEEUP

Histoire : ★★ *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★ *Son :* ★★★
Suppléments : ★★ *Intérêt global :* ★★

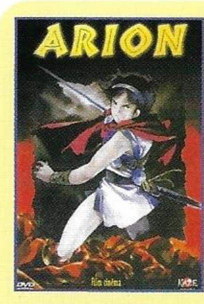
ÉGALEMENT DISPONIBLE

Eight Man
L'intégrale





Dans la lignée du DVD de *Babel II*, AK Vidéo nous ressort également *Eight Man*, une autre série en quatre épisodes produite au Japon en 1993. Comme *Babel II*, elle avait été co-éditée avec M6 Vidéo en 1995.
L'histoire se déroule dans une mégapole du futur où règne la violence, principalement à cause de *cyborgs* qui deviennent incontrôlables. Un jeune détective devient lui aussi un *cyborg*, mais il se battra pour éliminer la mauvaise graine. La réalisation de Kogawa Noriyasu (*Darkside Blues, Earthian*) n'est pas mauvaise, mais pour l'histoire, c'est du vu et revu !
Ce DVD est lui aussi "*light*", avec uniquement une version française stéréo et des menus assez sobres. Les suppléments offrent juste quelques lignes sur l'équipe et les habituelles bandes annonces de l'éditeur (*Cités d'Or, Albator, Mermaid's scar,* etc). Tous les épisodes sont réunis sur ce DVD.



Arion



FICHE TECHNIQUE
Type : Film
Année de production : 1986
Durée : 110 min
Editeur : Kaze
Référence : 9100019
Prix indicatif : 169 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Mytho
Choix de langues (Dolby Digital 2.0) : Japonais, Français
Choix de sous-titres : Français
Ratio écran : 1.66 (16/9) non-anamorphique

L'histoire

Pour faire retrouver la vue à sa mère aveugle, suite à une malédiction, le jeune Arion part affronter les Dieux de l'Olympe afin d'arriver jusqu'à Zeus...

Notre avis



Pour son premier long métrage réalisé en 1986, Yasuhiko Yoshikazu (*Venus Wars, Gundam, Kum-Kum*) revisite la mythologie grecque. Bien qu'il s'octroie beaucoup de libertés, son film bénéficie d'une animation de qualité, portée par une superbe composition de Hisaishi Joe (*Princesse Mononoké*).

Le DVD

Kaze nous offre une fois de plus un DVD soigné. Toutefois, les menus insistent énormément sur le côté *manga* d'*Arion*, alors qu'on s'attend plutôt à trouver des éléments de décors ou quelques unes des superbes photos du film. Malgré ce parti-pris, on retrouvera l'habituelle arborescence de l'éditeur. La partie "film" permet d'accéder au chapitrage, et de choisir langues et sous-titres. Si l'éditeur semble avoir définitivement abandonné le sous-titrage pour malentendants, il reste le sous-titrage "classique", et le choix de la VO ou de la VF, ce qui n'est déjà pas si mal. Le doublage est assez réussi, mais les deux pistes sonores manquent un peu de clarté. L'image est tout à fait correcte, elle respecte le format cinéma même si le procédé anamorphique (qui s'adapte mieux aux écrans 16/9) n'a pas été utilisé.

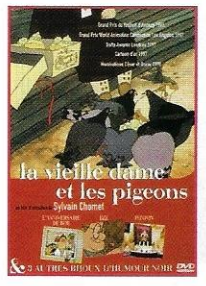
Passons à la partie des bonus : devant l'absence de suppléments japonais existants, Kaze nous propose cette fois une rencontre avec trois étudiants qui analysent le film et nous expliquent les grandes lignes de la mythologie grecque. Le tout est filmé au Musée du Louvre, et dure 40 minutes. Nous avons droit aussi à une riche galerie d'images contenant de nombreuses illustrations de Yasuhiko, mais également des croquis, des fiches personnages et une biographie du réalisateur. Par ailleurs, on s'est visiblement bien amusé chez Kaze à détourner quelques planches de BD sur *Arion* ! Enfin, la partie "Kaze" renferme les habituelles bandes annonces, la promo pour le site, etc.



En Bref...

Un DVD bien rempli, avec un film un peu lent mais beau ! Voilà un nouveau titre qui trouvera sa place parmi votre DVD-thèque Kaze, entre *Lodoss* et *The Cockpit*.

Histoire : ★★★ — *Réalisation* : ★★★★
Image : ★★★★ — *Son* : ★★★
Suppléments : ★★★★ — *Intérêt global* : ★★★★



La vieille dame et les pigeons
& 3 autres bijoux d'humour noir



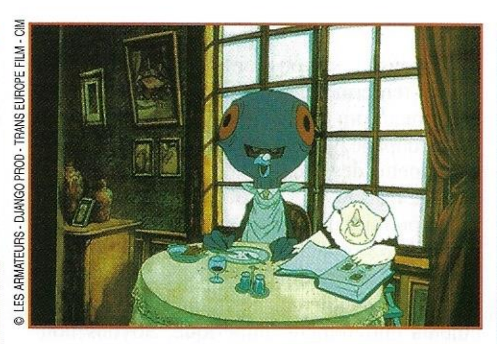
FICHE TECHNIQUE
Type : Courts métrages
Années de production : 1994 à 2000
Durée : 50 min
Editeur : France Télévision
Référence : 1048300
Prix indicatif : 169 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Annecy
Choix de langues (Dolby Digital 2.0) : Français
Choix de sous-titres : Aucun
Ratio écran : 1.66:1 /1.33:1

L'histoire

Un pauvre gendarme affamé est furieux de voir une vieille dame gaver des pigeons de nourriture dans un parc. Il décide de se déguiser en pigeon et s'invite chez elle pour profiter de ses largesses. Jusqu'au jour où...

Notre avis

Récompensé en 1997 par le Grand Prix du festival d'Annecy, ce court métrage satyrique de 23 minutes est plutôt bien réalisé, malgré une animation assez sommaire. Pour compléter ce DVD, on nous offre trois autres petits dessins animés du même genre, mais pas du même auteur : *L'anniversaire de Bob* (12 min) qui donnera ensuite naissance à la série *Bob et Margaret*, *Bzz* (10 min) est un petit film hilarant sur la manière d'attraper une mouche et *Ponpon* (5 min), réalisé en pâte à modeler, raconte la vie d'un brave toutou à travers une mise en scène très originale. Bref, quatre dessins animés bien choisis, et qui méritent le coup d'œil.



Le DVD

Des menus empruntant les décors de *La vieille Dame* nous invitent à choisir le film désiré. Un encodage propre, un son clair, rien à redire sur la qualité des films présentés.
Quelques suppléments tout à fait intéressants sont proposés dans la section "*Pour les curieux*". De rapides présentations des différents auteurs et réalisateurs des films présentés nous permettent de connaître un peu mieux leur parcours. On trouvera aussi une interview de 8 minutes de Sylvain Chaumet, le réalisateur de *La vieille dame*, ainsi que trois minutes d'extraits de son prochain film, un long métrage intitulé *Les triplettes de Belleville*.

En Bref...

France Télévision a eu une bonne idée d'éditer ce DVD (aussi disponible en cassette) qui ravira les amateurs d'Animation, avec un grand "A". Il regroupe des court métrages de qualité qu'il est difficile de voir ou de se procurer autrement.

Histoire : ★★★★ — *Réalisation* : ★★★★
Image : ★★★★ — *Son* : ★★★
Suppléments : ★★★ — *Intérêt global* : ★★★

ÉGALEMENT DISPONIBLE

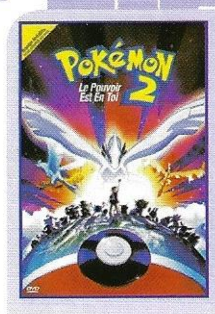


El Hazard
Quête 2



Makoto et Fujisawa sont toujours plongés dans un monde mystérieux, à la recherche des prêtresses qui pourront peut-être les aider à retrouver leur chemin... Cette série télévisée alternative aux OAV éditées jadis par Kaze n'a d'intérêt que si on ne connaît justement pas l'ancienne. On retrouve ce mélange d'humour, d'action et de fantaisie qui avait déjà fait le succès de *Tenchi Muyo*, des mêmes producteurs. Proposé uniquement en sous-titré, mais à un prix modeste (129 F), ce second DVD édité par Déclic Images offre les mêmes suppléments que le premier : présentation des mondes de *El Hazard*, de nombreuses fiches personnages, des croquis, des images, les génériques sous-titrés ou non et les habituelles bandes annonces.





Pokémon 2
Le pouvoir est en toi



FICHE TECHNIQUE
Type : Film
Année de production : 1999
Durée : 131 min
Editeur : Warner
Référence : Z7 18620
Prix indicatif : 159 F
Spécifications : Zone 2, PAL
Genre : Pikachesque
Choix de langues (Dolby Digital 5.1) : Français, Anglais, Néerlandais, Allemand, Italien
Choix de sous-titres : Français, Anglais, Néerlandais, Allemand, Italien, Arabe
Ratio écran : 1.85:1 (16/9) Anamorphique

L'histoire

Depuis un gigantesque navire volant, quelqu'un essaye de capturer des Pokémon légendaires. Mais en faisant cela, il rompt l'équilibre des forces de notre monde. Une fois encore, Sacha aidé de Pikachu et ses amis, devra intervenir pour l'empêcher de capturer Lugia, un Pokémon très rare que personne n'a jamais pu approcher.



Notre avis

Ce second film était sorti en décembre dernier au cinéma. Un peu mieux réalisé que le premier, il s'adressait surtout aux jeunes Pokémaniacs qui pouvaient retrouver avant l'heure les premiers Pokémon inédits de la troisième saison...

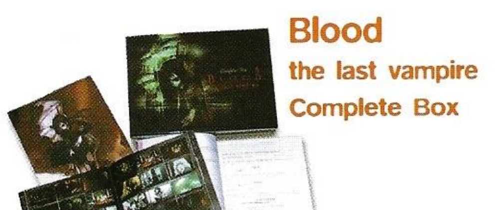
Le DVD

Il y a une amélioration par rapport au DVD du premier film : l'image n'est plus recadrée mais conserve enfin son format cinéma original, tant dans le petit film de Pikachu que dans la partie avec Lugia. Par contre, nous n'avons toujours pas droit à la VO japonaise ! Quelques suppléments sont présents : les bandes annonces de *Pokémon 2* et *3* (celle du 3 est risible tellement elle est courte — c'est plutôt un *teaser*), et de nombreux clips vidéo. En fait, il ne s'agit pas vraiment de clips mais d'extraits d'une émission filmée à l'occasion d'un plateau consacré à la sortie du film. On peut donc y voir divers groupes d'ados à l'américaine (genre Brithney SPEARS, mais en pire...). Même les joyeux drilles du film d'*Inspecteur Gadget* sont de la partie ! Enfin dans "*Les coulisses de la bande-son*", ne vous attendez pas à découvrir comment ont été réorchestrées les musiques puisque le petit reportage se focalise sur tous ces groupes de jeunes, avec une Donna SOMMER qui nous explique que *Pokémon*, c'est génial. Ces suppléments ne sont pas sous-titrés, mais nous ne perdons visiblement pas grand chose...

En bref...

Évitez de montrer les suppléments à vos petits cousins, regardez-les juste, vous, au second degré ! Pour le reste, les amateurs de la série seront ravis de retrouver leurs héros favoris dans cette nouvelle grande aventure.

Histoire : ★★ | *Réalisation :* ★★★
Image : ★★★★ | *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★ | *Intérêt global :* ★★



Blood
the last vampire Complete Box

FICHE TECHNIQUE
Type : Film
Année de production : 2000
Durée : 48 min
Editeur : Sony Music Ent.
Référence : SVZB-5002
Prix indicatif : 12.390 ¥
Spécifications : Zone 2, NTSC
Genre : Bon sang !
Choix de langues : Japonais (Dolby Digital 5.1 & Stéréo 2.0)
Choix de sous-titres : Anglais, Japonais
Ratio écran : 1.85:1 (16/9) Anamorphique

L'histoire

Au Japon, près d'une base militaire américaine et à la veille de la guerre du Viêt-Nam, une mystérieuse jeune fille part en chasse contre des créatures qui se transforment en monstres, véritables vampires assoiffés de sang, dès la tombée de la nuit.

Notre avis

Malgré un scénario très basique, ce film bénéficie d'une mise en scène et d'un graphisme absolument inhabituels pour un dessin animé japonais. Il réussit également à marier 2D et 3D d'une manière étonnante et époustouflante. Malheureusement, il aurait mérité de durer un peu plus longtemps que 48 minutes.

Le DVD

Nous vous présentons ici l'édition ultime ! Ce coffret renferme le script du film en anglais et en japonais, un mini *art-book* de 32 pages avec un découpage photographique de l'histoire, une cartonnette dessinée par TERADA Katsuya, et surtout, trois DVD ! Deux contiennent le film : sur le premier, il s'agit d'un report depuis une pellicule 35 mm classique, et sur le second, le film est transféré directement depuis le *master* digital d'un nouveau système de projection cinéma entièrement numérique. Soyons honnête, on a du mal à saisir la différence entre les deux, tant les deux images sont d'une netteté parfaite ! Le son est en japonais, mais un appréciable sous-titrage anglais est disponible. Toutefois, le film contient de nombreux dialogues en anglais qui ne sont sous-titrés qu'en japonais. La bande-son en 5.1 est très efficace, avec des effets arrières qui nous font frissonner et des graves qui s'activent dans les moments d'angoisse. Une piste avec la musique seule est aussi disponible en 5.1. Par contre, l'interactivité est d'une simplicité affligeante (un menu fixe, sans musique et quasiment unique). Tous les suppléments sont regroupés sur le troisième disque, mais par contre, ils ne sont pas sous-titrés. Outre un *making-of* de 40 minutes où l'on reconnaîtra le réalisateur du film, KITAKUBO Hiroyuki (*Golden Boy*) ainsi que OSHII Mamoru (*Ghost in the shell*) qui a aidé à la mise en chantier du film, on trouvera aussi une foule de choses : des croquis de TERADA (le créateur des dessins) et de KISE (le directeur de l'animation), des *short board* des décors (avec possibilité de voir les différents niveaux d'effets spéciaux), les étapes de l'intégration de la 3D (grâce à la fonction multi-angles), les étapes de l'animation (des dessins clés au gouachage), trois bandes annonces, le pilote d'une minute et des *rush* des interviews du *making-of* ! Toutefois, il faudra bien chercher tous ces suppléments car la navigation n'est pas aisée quand on ne comprend pas le japonais.





En Bref...

Cette *box* très complète a tout de même un prix : 12.390 ¥ soit plus de 1.000 F ! De plus, elle est déjà difficile à trouver. Reste l'édition simple, moins onéreuse, mais qui ne contient que le film en japonais avec ses sous-titres anglais. À noter que *Blood* est aussi prévu en France en DVD, à la fin de l'année, chez Manga Vidéo.

Histoire : ★★ | *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★★ | *Son :* ★★★★★
Suppléments : ★★★★★ | *Intérêt global :* ★★★



SORTIES JUIN-JUILLET

COMMENCEZ L'ÉTÉ AVEC LE MEILLEUR DE L'ANIMATION JAPONAISE

BLUE SUBMARINE No.6



Une série exceptionelle en deux DVD.

VF & VOSTF, + suppléments.
Disponible aussi en VHS - VOSTF.

DVD VIDEO

serial experiments lain

La suite des aventures digitales de Lain dans le monde du Wired.
Volumes 2 & 3 disponibles dès à présent !

VF & VOSTF, + suppléments
Disponible aussi en VHS - VOSTF

DVD VIDEO





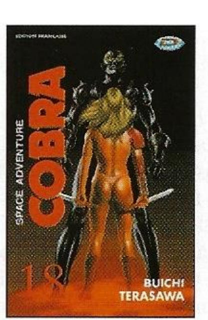
GENERATOR GAWL
VOL.3 - VHS - VOSTF



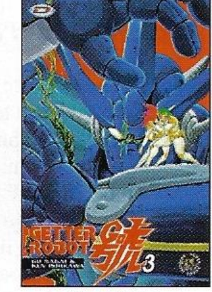
UTENA
VOL.9 - VHS - VOSTF



YU YU HAKUSHO
VOL.5 - VHS - VF



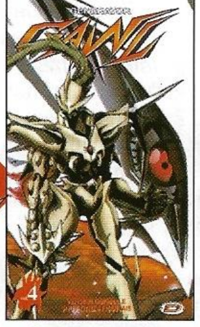
CITY HUNTER
AMOUR, DESTIN ET MAGNUM 357
SPECIAL 4 - VHS - VOSTF



COBRA
VOL.18 - MANGA

GETTER ROBOT GO
VOL.3 - MANGA

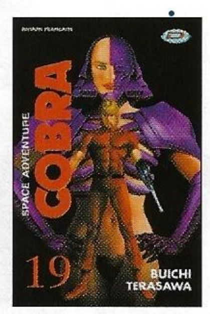
JUILLET



GENERATOR GAWL
VOL.4 - VHS - VOSTF



UTENA
VOL.10 - VHS - VOSTF



COBRA
VOL.19 - MANGA



GETTER ROBOT GO
VOL.4 - MANGA

RETROUVE DYNAMIC VISIONS SUR LE NET

www.dybex.com



PORTRAIT DE VOIX

Marie-Martine



△ Dans *le Tombeau des Lucioles* de TAKAHATA, Marie-Martine incarne la vilaine tante qui ne veut pas prendre en charge Seita et Setsuko

MARIE-MARTINE A DOUBLÉ UN NOMBRE INCROYABLE DE DESSINS ANIMÉS ! DANS CANDY, ELLE INCARNAIT PATTY, L'AMIE ET CONFIDENTE DE CANDY, MAIS ON LA RETROUVE AUSSI DANS PRINCESSE SARAH, UN GARÇON FORMIDABLE, LA COURS DE RÉCRÉ OU BOB ET MARGARET. LES SÉRIES LIVE NE SONT PAS EN RESTE AVEC DALLAS, HILL STREET BLUES, DR QUINN, ETC. ELLE NOUS RACONTE COMMENT ELLE EN EST VENUE À JOUER TOUS CES RÔLES...



***AnimeLand** : Marie-Martine, bonjour ! Racontez-nous d'abord comment vous avez débuté ?*

MARIE-MARTINE : Je n'ai pas choisi cette voie, je suis simplement tombée dedans par ma famille, dès l'âge de cinq ans ! C'est l'âge où j'ai tourné mon premier film, *Le fruit défendu*, de Henri VERNEUIL avec FERNANDEL. J'ai aussi commencé le doublage à cet âge-là pour la bonne et simple raison qu'il y avait des scènes à redoubler parce que le son direct était inexploitable. Catastrophe dans l'équipe, paraît-il (parce que je ne m'en souviens pas), car ils pensaient que jamais je n'arriverais à me redoubler. Pourtant, miracle : j'ai réussi à refaire ce qu'ils voulaient ! Comme à l'époque, il y avait un volume de travail moins important qu'aujourd'hui, cela s'est su très vite et on m'a appelé régulièrement pour faire des voix sur des films ou des séries. J'ai fait notamment plusieurs Disney, dans des premières versions qui ont, depuis, été redoublées. Puis, je suis rentrée à six ans à l'école du spectacle.

Dernièrement, Marie-Martine a doublé *Quads*, une série canadienne de Nelvana très *"trash"*, dans le genre *South Park* ▷

Les trois amies inséparables : Patricia, Candy et Annie ! ▽



AL : Quand on commence aussi jeune, on ne sait peut-être pas encore si on fera ce métier toute sa vie. Arrivée à l'adolescence, n'avez-vous pas eu envie de faire d'autres choses ?

M-M : J'ai travaillé régulièrement durant toute ma jeunesse (pas tous les jours, je vous rassure, on m'a bien protégé), et c'est vrai qu'il y a eu une période où j'ai voulu changer. Mais c'est arrivé beaucoup plus tard : parallèlement à la comédie, j'ai voulu continuer des études supérieures et ensuite je suis partie, je me suis mariée, et j'ai tout arrêté pendant six ans. J'ai fait un fils (qui est aussi dans le métier) et les circonstances de la vie ont fait que je me suis remise à travailler en 1979. Ce qui m'étonne encore aujourd'hui, c'est qu'on m'ait reprise tout de suite, dans la semaine où j'ai cherché du travail !

AL : Vous êtes revenue pour faire essentiellement du doublage ?

M-M : Oui, je me suis vite retrouvée avec une certaine masse de travail, ce qui m'a un peu bloquée pour démarcher d'autres choses. Et puis à l'époque, j'avais un enfant en bas âge et ce n'est pas toujours facile de concilier cela avec des tournages ou des tournées. De toutes manières, j'adore le doublage parce qu'on n'est pas tenu par le physique ; cela permet d'aborder des rôles que l'on n'aurait pas autrement car c'est l'intérieur du personnage qui compte.
J'ai eu tout de même des opportunités sur de beaux projets, mais qui n'ont jamais aboutis. Alors, peut-être que je me serais plus remuée si je n'avais pas eu de travail en doublage dans ces moments-là, mais je ne me sens pas frustrée pour autant. Maintenant, la vie n'est pas finie… Comme je dis toujours, ce métier ressemble à celui du jardinier : vous semez, et au moment où vous ne vous y attendez pas, il y a quelque chose qui arrive ! Il n'y a pas de règles, sauf de bien maîtriser son métier. Il y a tellement de très bons comédiens qui ne travaillent pas que c'est miraculeux quand on fait partie de ceux qui travaillent.

AL : Marie-Martine, c'est votre vrai nom ?

M-M : Non, c'est un pseudonyme que ma mère m'a trouvée quand j'étais toute petite, car j'ai un nom d'origine belge absolument imprononçable ! J'aurais pu changer pour quelque chose de plus original, mais les années ont passé et j'étais déjà connue dans le métier sous ce nom-là, alors je l'ai gardé !

AL : Quel est le type de personnage qu'on vous confie généralement en doublage ?



Bianca, membre distinguée du Club Bécébégé ▷

VOXOGRAPHIE MARIE-MARTINE

Personnage	Dessin animé
Patricia (Patty)	*Candy*
Becky	*Princesse Sarah*
La tante	*Le tombeau des lucioles*
Bianca	*Bécébégé*
Piggy	*Muppets Baby*
Le binoclar	*Denis la Malice*
La mère de Victor	*Un garçon formidable*
Mue	*Alvin et les Chipmunks*
La mère	*Petit Ours*
La secrétaire	*Bob et Margaret*
Mathilde	*Princesse Sissi*
Princesse	*SOS Polluards*
Judy	*Les Tweenies*
Liz	*Eric le stressé*
Miss Finster	*La cour de récré*

A participé à : *Lady Oscar, Robotech, La Tulipe Noire, Gwendoline, Princesse Saphir, Tommy et Magali, Crocus, Vampire Princesse Miyu, Fraggle Rock, Les Popples, Rainbow Brite, Transformer, Silverhawks, Les Entrechats, Tintin, Les aventures de Teddy Ruxpin, Les Bisounours* (*le film*), *Sylvanians, He-Man, La compète, Doug, Captain Z, Rupper, Toy Story, Un monde sans fin, Fifi Brindacier, Jerry et ses trois amis, L'histoire sans fin, Simbad le marin, Pinocchio, Le bus magique, Le phare de Salthy, Robocop, Les Razmoket, Quads, Comited...*

M-M : Ce sont souvent des comédies. Quand on voit une petite brune pétillante, il est évident (enfin, j'espère) qu'on pense à moi. Mais on me confie aussi des rôles complètement différents. Grâce au doublage, j'ai abordé quasiment toutes sortes de rôles. Pour en venir au dessin animé, c'est encore plus formidable : comme j'ai les cordes vocales très souples et que je peux changer ma voix (ayant beaucoup chanté de *music-hall*), je peux doubler aussi bien des petites filles que des petits garçons, une maman ours ou une vieille sorcière.

***AL :** Avez-vous déjà fait des rôles chantés ?*

M-M : Non, parce que la règle est plutôt de confier les chansons à des chanteurs et on nous demande rarement de faire des essais. Il y a certainement aussi des questions de contrat, ou pour aller plus vite. La mise en place d'une chanson est un très gros travail, très pointu, même s'il m'arrive de pousser la chansonnette sur un petit truc en passant. Après tant d'années sans avoir travaillé ma voix, sans avoir répété sérieusement, en aucun cas je ne me permettrais de m'aligner avec les choristes qui sont là. Et puis, il faut bien que tout le monde travaille...

***AL :** Quel est le doublage qui vous a le plus marquée ?*

M-M : Je garde un grand souvenir des *Muppets Babies*. Doubler Peggy la cochonne en dessin animé, c'est fabuleux, et là, pour le coup, il faut de la santé et de l'inventivité ! Quand vous sortez de huit heures d'enregistrement avec ce personnage qui pète les plombs à longueur d'épisode, vous sortez lessivé, mais vous n'avez pas besoin d'aller chez le psychiatre, on a tout fait sur le plateau !

Sinon, dernièrement, j'ai été très heureuse de participer au doublage du film *In the mood for love*, le fameux film chinois qui a remporté le prix d'interprétation masculine à Cannes. Il n'était sorti qu'en VO, mais grâce à son succès, nous l'avons doublé pour Canal Plus et la future sortie DVD. J'avais le troisième rôle, celui de la logeuse.

© SÔSHINSHA - PONY CANYON

***AL :** N'est-ce pas difficile de doubler des films comme celui-ci, avec une langue si différente du français ?*

M-M : Si, et j'avais très peur du résultat, tant le film était beau en VO. Il faut vraiment se sentir bien tenu, au niveau de la direction d'acteur. C'est difficile à expliquer. Heureusement, nous avions eu une projection avant l'enregistrement pour mieux en saisir l'ambiance et l'atmosphère qui s'en dégageait.

© NIPPON ANIMATION CO., LTD © SHIN A PRO © DISNEY © NELVANA - CHANNEL FOUR

1 – Becky, la grande amie de Sarah dans *Princesse Sarah*
2 – Une drôle de famille pour Victor, "un garçon formidable" !
3 – Recess (*La cours de Récré*), une série télévisée produite par Disney, dont un film sort cet été en France
4 – Bob et Margaret, une série d'animation diffusée sur Arte

***AL :** Est-ce courant de voir avant un film qu'on va doubler ?*

M-M : Malheureusement, de moins en moins. C'est essentiellement pour des questions de temps et aussi d'argent. Ce n'est pas facile non plus de réunir des comédiens un même jour. Il arrive aussi, quand on a un rôle important sur un téléfilm, qu'on nous envoie la cassette en anglais.

© DIC © JIM HENSON

△ Quelques séries auxquelles Marie-Martine a participé : *Vampire Princesse Miyu, Teddy Ruxpin* et les *Muppets Babies...*

***AL :** Quels souvenirs gardez-vous de séries comme* Candy *?*

M-M : De très bons souvenirs, car sur une série de dessin animé, on fonctionne en "équipe". Pour un bon résultat, il faut vraiment qu'il y ait une osmose entre tout le monde, et c'était le cas. Il se créé alors une "famille", des gens qu'on va retrouver régulièrment, parfois pendant plusieurs années.

Sur *Candy*, je garde aussi un souvenir émouvant de mon amie Marie FRANCEY, qui est décédée depuis, qui doublait la directrice de l'école. C'est elle qui faisait également la voix de E.T., et c'était une grande comédienne qui avait beaucoup travaillé au théâtre avec Sacha GUITRY.

***AL :** Sur* Princesse Sarah*, de nombreux comédiens étaient alors très jeunes, ils débutaient seulement comme Barbara TISSIER ou Emmanuel GARIJO. Vous les avez vu évoluer dans le métier...*

M-M : Le plus amusant, c'est que Barbara me dirige maintenant ! Mais cela ne me gêne absolument pas étant donné que j'ai moi-même suivi ce chemin, en commençant très jeune, sauf que je n'ai pas dirigé parce que, pour le moment, ce n'est pas quelque chose qui m'intéresse.

***AL :** Selon vous, quelles qualités avaient-ils pour qu'ils soient encore là aujourd'hui ?*

M-M : D'abord, ça leur plaisait. Le doublage, c'est quelque chose qu'on doit faire sans y être contraint. Ensuite, ce sont des gens qui sont hyper doués, qui ont un charisme énorme, et sur lesquels on peut compter (ponctualité, professionnalisme).

***AL :** Quelle est votre actualité en doublage ?*

M-M : Cette semaine, en dessin animé, je double des épisodes de *Bob et Margaret*, avec Patrick PRÉJEAN et Patricia LEGRAND. Je fais aussi le rôle principal sur *Comited*, une série canadienne inédite, et je continue *Les Tweenies*, pour les plus petits.

***AL :** Quels sont vos loisirs ?*

M-M : Je lis beaucoup, j'adore faire la cuisine, m'occuper de ma maison et des fleurs.

***AL :** Merci beaucoup !*

Interview réalisée par Olivier

FINAL FANTASY

Les créateurs de l'esprit

À L'OCCASION DE LA SORTIE EN SALLE DU FILM DE FINAL FANTASY, LE 15 AOÛT PROCHAIN, NOUS SOMMES ALLÉS À LA RENCONTRE DE SES CRÉATEURS. M. SAKAGUCHI, LE RÉALISATEUR-PRODUCTEUR ET AUTEUR DU SCÉNARIO DE BASE, ET M. AIDA, LE PRODUCTEUR, ONT RÉPONDU À NOS QUESTIONS SUR CE QUI S'ANNONCE DÉJÀ COMME L'ÉVÉNEMENT EN MATIÈRE DE CINÉMA DE SYNTHÈSE.

AnimeLand : Bonjour, pourriez-vous vous présenter aux lecteurs d'AnimeLand ?

Aida Jun : Bonjour, je suis producteur chez Square Pictures. Cela fait quatre ans que je travaille sur le film, je suis entré chez Square il y a quatre ans afin de participer à ce projet. La semaine dernière (NDLR : du 11 au 18 juin) nous avons terminé la production du film et il sortira aux États-Unis le 11 juillet. Avec M. Sakaguchi nous sommes venus en Europe pour la promotion du film.

Sakaguchi Hironobu : J'ai travaillé comme directeur et producteur depuis *Final Fantasy I*. À l'époque où nous venions de finir *Final Fantasy VII*, nous avons créé nos propres studios à Hawaii pour travailler nous-mêmes sur les CG[1] et nous avons commencé la production du film là-bas. Nous avons maintenant enfin terminé le film. Dans les *Final Fantasy* précédents, il y avait une histoire et des personnages différents. Ici, c'est encore une histoire différente que nous avons développée, à la manière des jeux vidéo. Il y a des éléments similaires à *Final Fantasy*, on y retrouve par exemple le Soin, le thème est très proche de *Final Fantasy VII* et *IX* en mélangeant les thèmes de la vie et de la mort, des Esprits... Pour moi, la chose la plus importante, c'était de faire un film intéressant. Je vous en prie, allez le voir ! J'espère que vous l'apprécierez.



Aida Jun et Sakaguchi Hironobu ▷



Ming-Na, qui joue le rôle de Aki, l'héroïne du film, avait déjà fait la voix de Mulan. Elle a par ailleurs joué le rôle de Chun-Li dans *Street Fighter le film*, qui était produit par Aida Jun ▽

AL : Pourquoi avoir choisi plus particulièrement ce thème SF pour le film ?

SH : Dans *Final Fantasy VII, VIII* et *X*, bien qu'il y ait de la magie, c'était déjà assez SF. En partant de cette orientation, et en restant très proche de ce thème, avec cette histoire qui se passe dans un futur proche, en 2065, et avec l'évocation des Esprits, de la vie humaine, de l'énergie, il y a effectivement un côté science fiction. Mais ici on s'éloigne quand même un peu des jeux, avec une histoire qui se passe dans le futur proche. Et grâce à ça, nous pouvions faire intervenir beaucoup d'éléments SF.

AL : Les mondes des jeux vidéo et du film semblent différents en bien des points. Quelle est exactement la relation entre les jeux vidéo et le film, du point de vue scénaristique ?

SH : L'histoire et les personnages du film sont différents de ceux des jeux vidéo. Les thèmes de l'énergie et des Esprits qui étaient déjà présents dans *Final Fantasy VII* et *IX* constituent le thème du film. Plus que les jeux, le film parle de la mort. J'espère que les spectateurs prendront du temps pour y réfléchir eux aussi. C'est aussi la première fois que l'histoire se déroule sur la véritable Terre. Les personnages se rapprochent d'un réalisme "humain". Et en plus, les Chocobos apparaîtront, nous les avons modélisé en 3D ! Je vous invite à les débusquer dans le film.



△ Une attaque très *Starship Troopers*



◁ Des effets spéciaux dans un univers 3D

▽ Un *mecha design* soigné

AL : Dans le film, le professeur Sid[2] parle d'une ancienne légende selon laquelle les Esprits reviennent vers un Gaia après la mort. N'y aurait-il pas des liens avec les trames de Final Fantasy VII *et* Final Fantasy IX *?*

SH : Oui, en effet. Le thème est identique. Ma mère est morte il y a treize ans, nous étions en train de travailler sur *Final Fantasy III* à l'époque, et ça a été un grand choc. J'ai eu une période où j'ai beaucoup réfléchi, et c'est vers cette époque que j'ai pensé au thème des Esprits, que j'ai tenté de développer dès le départ dans *FFVII* et *IX*, et surtout dans le film, c'est un élément commun.

AL : Quelles sont les œuvres particulières qui vous ont inspirés pour ce film ? Parmi les films de SF par exemple.

SH : À vrai dire, il n'y a pas eu d'influence particulière. Mais j'aime Tim Burton, Ridley Scott, James Cameron, les *Star Wars* de Lucas, Spielberg... L'influence vient de ces vingt dernières années mêmes, et les œuvres de ces réalisateurs m'ont impressionné. Pour ce qui est des films, j'adore *Blade Runner*, même si je ne m'en suis pas précisément inspiré pour ce film.

AL : Nous avons entendu dire que le scénario avait beaucoup changé entre les premières ébauches et le script final. Qu'en est-il ?

SH : (rires) Le scénario... Eh bien... À l'époque où nous l'écrivions, il y a eu des changements, nous avons bien sûr dû finaliser l'histoire. Mais je ne peux pas vraiment vous donner de réponse précise, car on doit toujours réécrire des parties quand on écrit un scénario. Il y a bien eu des endroits où nous avons dû faire de grands changements, mais fondamentalement, le thème, l'univers et les personnages de base sont restés.

AL : Les comédiens pressentis pour incarner les personnages du film sont mondialement célèbres, a-t-il été difficile de les faire participer au projet ?

AJ : Oui, c'est plutôt difficile. Quand on est un grand studio d'animation célèbre comme Disney, Pixar ou DreamWorks, c'est facile, mais quand on est un studio qui n'a encore rien produit, c'est une autre histoire d'avoir des acteurs connus. Nous avons parlé du concept du film à des acteurs, puis nous leur avons montré quelques séquences qu'on avait réalisées en phases de tests, et les gens ont été impressionnés, même par ces courts extraits. Ensuite, il y a eu des acteurs qui ont aimé l'histoire, et ça les a incités à nous rejoindre, comme pour Steve Buscemi par exemple. James Woods, lui, est un acteur qui est très intéressé par les ordinateurs et aime la technologie, il est diplômé de MIT (NDLR : Massachusetts Institute of Technology). À l'époque où nous faisions les enregistrements, quand nous avions des pauses, nous allions voir les *rush* des CG du film. On a beaucoup communiqué avec eux, sur la manière de faire le travail et écouté leur impressions. Et nous avons pu mener à bien ce projet avec des acteurs très doués et qui aimaient vraiment l'histoire. Mais pour un film comme celui-ci, si on n'a pas un véritable intérêt pour le projet, il n'est pas possible de travailler dessus.

AL : À propos du budget du film... (M. Sakaguchi se met à rire alors que nous commençons à poser la question). Il a coûté beaucoup plus cher que prévu. N'était-ce pas un risque financier pour la compagnie ?

SH : (rires, se tournant vers M. Aida) Oui, qu'en est-il, en définitive ?

AJ : Les premiers tests ont pris une année entière, mais les coûts de production ont augmenté après cette période. Comme c'était une énorme production, à partir du moment où nous avons décidé de sortir le film, Columbia a souhaité évaluer la rentabilité du projet au moyen de simulations. Finalement, après leurs études de financement, ils nous ont donné notre chance et ils ont consenti à participer financièrement eux-mêmes.

AL : Le film semble très orienté vers un public occidental. A-t-il été conçu dans cette optique ?

SH : Nous n'avons pas pensé qu'aux publics américains et européens mais aussi au Japon ou à l'Asie, le faisant le plus compréhensible possible dans le monde entier.

AJ : Nous avons écrit le script entièrement en anglais, d'après une histoire écrite en japonais, en lui donnant un traitement bien spécifiquement japonais. Nous espérons que tout le monde pourra l'apprécier, non seulement aux États-Unis mais aussi dans le monde entier...

AL : Quelles ont été les relations entre les différentes équipes de production, entre le Japon et l'Amérique ?

AJ : Nous avons fait en sorte que les producteurs exécutifs soient tous bilingues anglais-japonais, parce qu'ils doivent absolument se faire comprendre dans les réunions. Dans l'ensemble, la communication s'est bien passée. Au départ, on avait un peu de mal mais graduellement, ça s'est arrangé. Il est vrai qu'il est compliqué d'expliquer des choses précises comme des mouvements, mais nous y sommes arrivés.

Les 60.000 cheveux de l'héroïne sont indépendants et ont mobilisé près de 20 % du temps total de production... parce qu'elle le vaut bien △

Le professeur Sid, interprété par Donald Sutherland dans la version originale du film ▷

AL : Avez-vous l'intention de réaliser d'autres films sur l'univers de Final Fantasy, *ou d'autres jeux Square ?*

SH : Je n'ai pas d'autres projets sur *Final Fantasy*. Nous avons trois ou quatre autres projets pour l'instant qui sont en pourparlers avec Columbia, mais à l'heure actuelle, nous n'avons pas l'intention de réaliser d'autres films sur les jeux passés de Square. Il y en aura peut-être plus tard, qui sait, mais pour l'instant, ce n'est pas prévu.

AL : Le travail de réalisateur sur le film de Final Fantasy *est-il proche de celui de réalisateur de jeu vidéo ?*

SH : Oui, les deux sont très proches. Derrière les deux types de travail, il y a les ordinateurs, la nécessité de travailler avec des logiciels. Le film utilisait des personnages humains réalistes. Bien que les logiciels de développement soient très proches, nous avons dû nous adapter à la taille de l'écran et aux impératifs des salles de projection de cinéma. Il y a énormément de détails et il faut être très minutieux, alors je pense qu'il est plus difficile de faire des CG pour le cinéma.

AL : Avez-vous l'intention de faire un jeu vidéo à partir du film ? On a entendu parler du disque bonus de Final Fantasy X[3]...

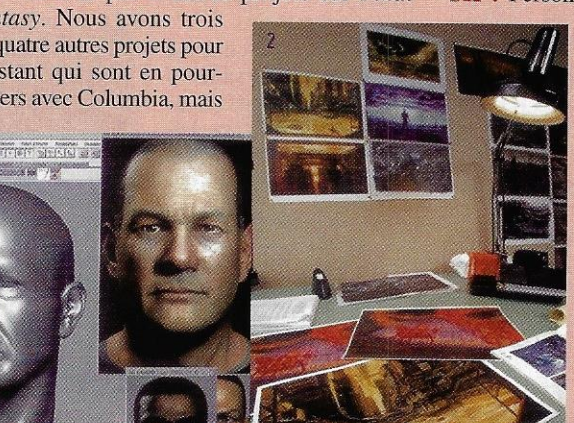
SH : Ah, le disque bonus, nous avons l'intention d'y insérer des *trailers* du film, des interviews, le *trailer* de *FFXI*... Mais pour l'instant nous ne comptons pas en faire un jeu. Pour gérer les personnages, les CG, les données, et pour retranscrire fidèlement l'univers du film, il faudrait qu'il y ait un *hardware*... Une Playstation 5 ! (rires). Mais par exemple, si nous voulons porter le film sur cette PlayStation 5, et ce ne serait pas forcément un jeu, ça sera sûrement possible un jour. Nous possédons les données, mais elles ne sont pas utilisables telles quelles pour un jeu. Concrètement donc, nous n'avons pas ce projet pour l'instant.

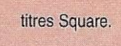
AL : Et quelles sont vos impressions sur la finition du film ? Avez-vous eu tout le temps dont vous aviez besoin ?

SH : Personnellement, j'ai pensé que c'était parfait. Je n'ai pas particulièrement eu de regrets, je suis content qu'on ait pu mener à bien le projet, et en faire quelque chose de bien. Et je suis soulagé que ça soit enfin terminé.

AL : Merci beaucoup !

Entretien réalisé par Eve Chauviré, Daniel Andreyev et Olivier Fallaix





1 — *Computer Graphics*.

2 — Ce personnage semble être une nouvelle incarnation du Pr Cid des jeux vidéo, bien qu'il soit ici orthographié Sid.

3 — *Final Fantasy X*, qui sort le 19 juillet au Japon, sera vendu avec un disque bonus comme ce fut le cas pour plusieurs autres titres Square.

1 – Les visages sont d'un réalisme rarement atteint, notamment au niveau des textures de peau

2 – Le film a été développé dans les studios de Square à Honolulu

3 – Le procédé de *motion-capture* a été utilisé pour réaliser l'animation des personnages

NORSTEIN YARBOUSOVA

la genèse d'un film

S'IL RESTE MALHEUREUSEMENT MÉCONNU DU GRAND PUBLIC, YOURI NORSTEIN EST CEPENDANT RÉGULIÈREMENT CITÉ PAR SES PAIRS COMME UNE RÉFÉRENCE PARMI LES GRANDS MAÎTRES DE L'ANIMATION MONDIALE, QUE CE SOIT ALEXANDER PETROV (À QUI IL A ENSEIGNÉ) OU ENCORE MIYAZAKI HAYAO ET TAKAHATA ISAO (CE DERNIER LUI AYANT MÊME DÉDIÉ UN LIVRE, ÉDITÉ AU JAPON DANS LA COLLECTION AM JUJU). UNE EXPOSITION, LA GENÈSE D'UN FILM, LUI EST ACTUELLEMENT CONSACRÉE À L'HÔTEL DE VILLE DE PARIS, UNE OCCASION DE DÉCOUVRIR L'UNIVERS DE CET ARTISTE HORS DU COMMUN.

Si NORSTEIN a réalisé un nombre réduit de films (cinq depuis 1973 dont un en cours, sans compter les deux premiers issus de collaborations), ceux-ci nous donnent à voir des images, des scènes d'autant plus denses et fortes, car longuement attendues et travaillées.

Méthode et répercussions esthétiques

NORSTEIN utilise une technique d'animation particulière. Après avoir effectué diverses recherches graphiques de très petite taille avec l'aide de son épouse Franceska YARBOUSOVA, les dessins sont ensuite agrandis, retouchés, puis réduits à nouveau, et ce afin de dévoiler l'essence même du personnage et le côté inconscient des images. Car NORSTEIN aime l'imprévu : les prises de vue révèlent peu à peu le film, mûrissant au cours de son élaboration. Chaque image, réalisée avec le procédé traditionnel du papier découpé, est éphémère. L'idée émerge, petit à petit, devenant signifiante par l'arrangement temporel ou spatial du film. Cette méthode laborieuse, assemblage de morceaux de celluloïd grattés et encrés, contraint NORSTEIN et son épouse à un processus lent.

Si l'utilisation de cette méthode de travail reste assez proche des conventions du genre dans les trois premiers films, mettant en avant le caractère bi-dimensionnel des éléments animés, les films réalisés par la suite sont d'autant plus surprenants de par la profondeur particulière et "l'impression d'air" qui s'en dégagent. Tout comme le temps dépose ses couches de sédiments, NORSTEIN a amené ce basculement progressif vers la tri-dimensionnalité en jouant sur les superpositions des couches de poussière, de verre sali, de cellos encrés, ainsi que sur l'éclairage ; une manière de faire nécessitant l'emploi d'une caméra multiplane[1]. Utilisée en tant que moyen expressif et à des fins esthétiques, cette multiplane permet à NORSTEIN de créer l'espace et les ambiances de ses films à la manière des peintres travaillant en couches, la superposition donnant l'illusion d'une profondeur atmosphérique et perspectiviste. Les mouvements de caméra sont complexes, l'appareil pouvant se déplacer dans les combinatoires des trois dimensions. D'où les longs panoramiques observés dans *Le Conte des Contes*, où l'espace n'est exploré et dévoilé qu'à la fin du film. Grâce à cette multiplane NORSTEIN peut également intégrer des images réelles dans ses films (par exemple l'eau de la rivière où manque de se noyer le hérisson, ou encore le feu détruisant le mobilier de la maison abandonnée du *Conte des Contes*).

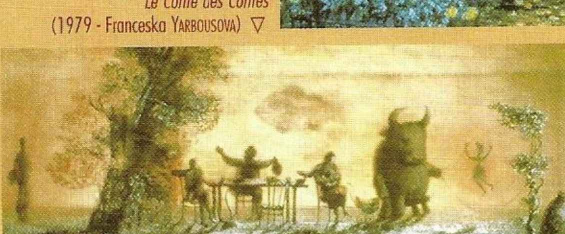
Avançant ainsi au fil de leurs créations, NORSTEIN et son épouse sculptent à l'aide du procédé multicouche au service d'une esthétique

◁ Recherches autour du Petit Loup du *Conte des Contes*



le Petit Loup sur le pas de la porte de la vieille maison, esquisse à l'aquarelle et au blanc de titane de Francesca YARBOUSOVA pour Le Conte des Contes ▷

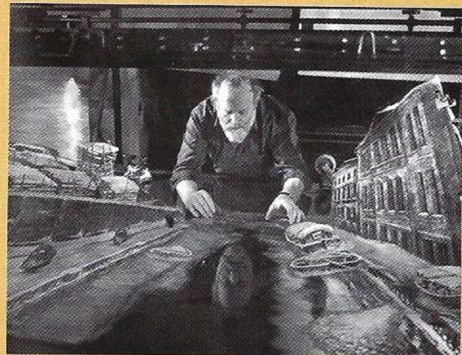
Midi, maquette de décoration pour le film Le Conte des Contes (1979 - Franceska YARBOUSOVA) ▽



SA VIE, SON ŒUVRE

Youri NORSTEIN est né le 15 septembre 1941 à Andreievka dans la région de Penza, au nord-ouest de Moscou. Après avoir terminé une formation en ébénisterie, et échoué lors d'une tentative d'admission dans une école de peinture, il suit les cours de peintre-animateur dispensés par le studio Soyouzmoultfilm, où il assure dès 1961 la production graphique ou la direction artistique de plus d'une cinquantaine de films (parmi lesquels : *La Moufle* mis en scène par KATCHANOV, un cycle de films sur les dessins de l'écrivain et poète russe POUCHKINE mis en scène par KHRJANOVSKY, le long métrage *Le Gaucher* d'IVANOV-VANO...). Il co-réalise son premier film, *25 octobre -Premier Jour*, avec TIOURINE dès 1968, puis un deuxième, *La Bataille de Kerjenetz*, avec IVANOV-VANO en 1970. Il signera toutes les réalisations qui suivront avec la précieuse collaboration artistique de son épouse Franceska YARBOUSOVA, rencontrée à la Soyouzmoultfilm, et l'aide de son opérateur Alexandre JOUKOVSKI (aujourd'hui disparu). Tous ses films seront régulièrement primés dans les festivals, NORSTEIN recevant ainsi plus de trente prix internationaux, parmi lesquels le prix du Meilleur Film d'Animation de tous les Temps et de tous les Pays pour *Le Conte des Contes*, décerné à l'issu d'un sondage international lors du Los Angeles Olympic Arts Festival de 1984.

Son dernier projet, un film de 70 minutes inspiré de la nouvelle de GOGOL *Le Manteau*, reste inachevé, suite aux nombreux obstacles rencontrés lors de sa production. Youri NORSTEIN a, parallèlement à la réalisation de ce film, donné des cours à Moscou, à l'Institut Supérieur de Réalisation, dans le département cinéma d'animation.



△ NORSTEIN au travail sur la Multiplane pour *Le Manteau*

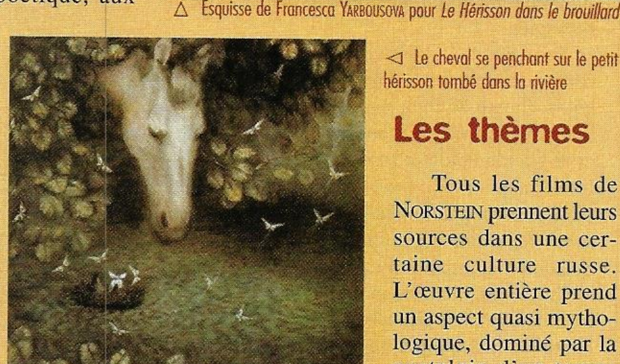
subtile, intimement liée à chacun des sujets abordés ; le tout s'imprégnant d'une bande sonore magnifique, avec des musiques composées par MEYEROVITCH ou empruntées à MOZART, BACH ou CHOSTAKOVITCH.

Les deux premiers films restent de ce point de vue assez différents des suivants, utilisant des œuvres pré-existantes. *25 octobre - Le Premier jour* s'appuie ainsi sur le contexte artistique de la période historique à laquelle le récit se rapporte (les années 1910-1920), reprenant des œuvres de l'avant-garde avec des peintres tels que MALEVITCH, FILONOV, TATLINE, CHAGALL... Certaines séquences sont très proches de l'esthétique du cubisme, particulièrement des toiles de la période synthétique de BRAQUE ; tout est rabattu sur le plan de la toile, exprimant le volume tout en refusant l'illusion par le biais d'une synthèse optique de déstructuration. Le papier journal servait de matière picturale, et l'on retrouve cet aspect dans le film, tout en noir et blanc, traversé uniquement par la couleur rouge représentant les soviets. *La Bataille de Kerjenetz* reprend des fresques et des enluminures des XIIe et XIVe siècles, et utilise les conventions de l'art médiéval pour suggérer la profondeur, qui n'ont cependant rien à voir avec la perspective issue de la Renaissance. Un semblant de relief transparaît dans quelques séquences filmées en biais, et dans les craquelures de ces peintures anciennes qui servent parfois de fond dans certains plans.

La Renarde et le Lièvre est un film de transition ; son graphisme soigné est dû au travail de Franceska YARBOUSOVA dont c'était la première œuvre. Dans un style inspiré du folklore russe, le traitement de la profondeur n'est pas encore celui qu'il sera dans les films à venir. Le traitement graphique rappelle les illustrations de livres pour enfants (les contours de la maison sont dessinés mais on en voit l'intérieur). Chaque scène est encadrée par des frises et morcelée en plusieurs cases, confinant l'espace à ce qui y est représenté et abolissant par là-même le hors-champ, en donnant une limite visuelle à cet univers.

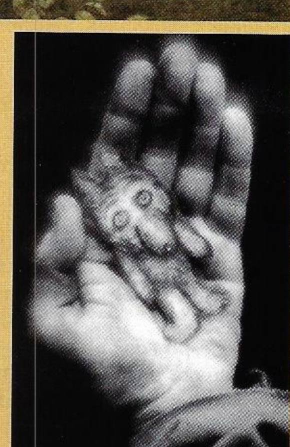
À partir du *Héron et la Cigogne*, les personnages évoluent dans un univers où la "platitude" n'est plus de mise. L'atmosphère particulière de ce film, faite de gris délicatement colorés où le fond disparaît dans une brume légère, bouscule les conventions du genre. L'air semble palpable et enveloppe des décors romantiques, laissant deviner les colonnades de palais abandonnés envahis par le lierre et entourés de champs de roseaux. Cette esthétique poétique, aux nuances estompées, trouve son aboutissement dans *Le Petit Hérisson*, l'utilisation virtuose de la multiplane créant un univers tri-dimensionnel empreint de magie. Ce film introspectif est avant tout une histoire de clair-obscur. À l'image des *tenebrosi* de REMBRANDT (peintre cité par NORSTEIN comme étant l'une de ses références), les protagonistes fusionnent avec la profondeur altérée de la brume, se transformant en une vague et mystérieuse évocation des formes enveloppées par le brouillard, matrice d'où ils surgissent pour effrayer ou émerveiller le hérisson.

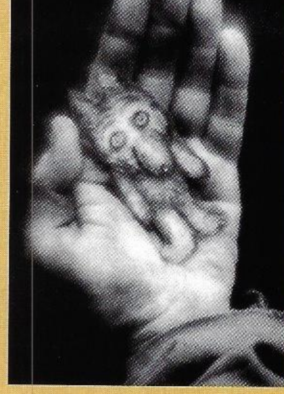
△ Esquisse de Francesca YARBOUSOVA pour *Le Hérisson dans le brouillard*



◁ Le cheval se penchant sur le petit hérisson tombé dans la rivière

△ Esquisse de YARBOUSOVA pour le film le *Conte des Contes* réunissant les principaux protagonistes et comprenant un portrait de NORSTEIN assis à la table du pêcheur (le 3e en partant de la gauche)





◁ Le Petit Loup en papier découpé du *Conte des Contes*

NORSTEIN confirmera l'aboutissement esthétique de son œuvre dans le *Conte des Contes*, où chaque séquence (ou souvenir) a une atmosphère qui lui est propre, passant de la pénombre de la maison abandonnée, à la surexposition d'une lumière mystique, dans cette scène pastorale inspirée de POUCHKINE et PICASSO ; passant des noir et gris colorés de la scène tragique du bal, à la couleur d'une pomme verte oubliée dans la neige, un dimanche d'hiver... Dans *Le Manteau*, le travail d'animation est porté à son paroxysme, s'attachant surtout aux expressions criantes de vérité du visage du héros. On retiendra également les magnifiques scènes d'extérieur, montrant St Petersbourg sous la neige et ses nombreux habitants évoluant dans un relief surprenant, jouant sur les transparences et les superpositions, certains plans semblant même tournés en volume.

Les thèmes

Tous les films de NORSTEIN prennent leurs sources dans une certaine culture russe. L'œuvre entière prend un aspect quasi mythologique, dominé par la nostalgie d'un temps révolu, la mélancolie musicale, le foisonnement de chaque petit détail (brindilles, gouttes d'eau, feuille morte...). Avec un thème récurrent : celui de la mémoire, qui, de film en film, prend de plus en plus d'importance.

▽ Le héron tentant de séduire la cigogne, esquisse pour le film



Elle apparaît sous diverses formes : historique et artistique tout d'abord, dans les deux premiers films issus de ses collaborations avec TIOURINE et IVANOV-VANO. *25 octobre - Le Premier Jour* faisant allusion à la Révolution d'Octobre en s'appuyant sur le contexte artistique de cette période, tandis que *La Bataille de Kerjenetz* se base sur les récits de l'invasion tartare racontés à l'aide d'une esthétique issue de l'art des icônes de l'époque médiévale. Le mythe

LES FILMS

25 octobre - Premier Jour (1968) : ce film, mélangeant l'animation et quelques prises de vue réelles tirées d'un discours de LÉNINE, évoque le 25 octobre 1917, date des premiers événements de la Révolution Russe.

***La Bataille de Kerjenetz* (1970) :** inspiré par *L'Histoire de l'Ancienne Ville de Kitez* du compositeur russe RIMSKI-KORSAKOV, ce film dépeint l'invasion tartare et la résistance qu'opposèrent les soldats russes protégés par les murailles de Kerjenetz.

***La Renarde et le Lièvre* (1973) :** d'après un conte populaire, ce film raconte l'histoire d'un lièvre, chassé de chez lui par une renarde qui lui "pique" sa jolie maison. Un coq arrive alors et décide de l'aider à renvoyer l'intruse.

***Le Héron et la Cigogne* (1974) :** issu lui aussi d'un conte populaire, ce film, malgré l'apparence futile des rapports entretenus par les deux héros, est baigné d'une atmosphère mélancolique, mettant en avant les thèmes de la solitude et de la difficulté à communiquer. Le Héron et la Cigogne se courent l'un après l'autre, sans jamais réussir à conclure un accord quant à leurs éventuelles fiançailles...

***Le Petit Hérisson dans le Brouillard* (1975) :** tiré d'un récit du conteur Serguei KOZLOV. Parti compter les étoiles chez son ami l'ourson, comme il en a chaque soir l'habitude, le hérisson décide soudain, en chemin, d'essayer de comprendre comment le cheval blanc qu'il aperçoit au loin fait pour vivre sans se noyer dans le brouillard. Il s'égare ainsi volontairement dans l'inconnu, matérialisé par la brume, véritable reflet de son inconscient, de ses angoisses et de ses espoirs.

***Le Conte des Contes* (1979) :** « *Dodo, petit do ; reste au milieu du lit ; un petit loup gris pourrait venir te chercher, pour t'emporter très loin dans les bois...* » Avec les paroles de cette berceuse traditionnelle commence le chef-d'œuvre de NORSTEIN. Un petit loup, avec de grands yeux tristes et interrogateurs, nous invite à voyager dans la mémoire des murs d'une vieille maison abandonnée : celle des souvenirs d'enfance de NORSTEIN, mêlés à des souvenirs de guerre. La feuille morte, emportée dans le sillage d'un train en partance pour le front, est une image métaphorique du film. Elle égratigne le sol, tandis que le vent emporte la nappe d'une table dressée au dehors, comme il emporte les âmes des soldats, renvoyant aux femmes l'avis de décès de leurs maris partis à la guerre. Ici, le souvenir, tout comme l'art du poète à la lyre, abolit l'espace-temps dans la lumière, intense, jaillissant d'une porte de la maison pour nous ouvrir à un univers bucolique et éternel.

historique est perçu ici en tant que mythe fondateur, les événements du passé devenant des schémas d'interprétation pour comprendre la réalité actuelle.

Pour ses premières réalisations en solo, la mémoire culturelle des contes issus du folklore russe va inspirer NORSTEIN. Ces récits, répondant à des questions non formulées, délimitent le champs du possible (de manière concrète dans *La Renarde et le Lièvre*, où les personnages évoluent dans des scènes encadrées), en fournissant une certaine représentation du monde et des forces qui l'animent. En cela les films de NORSTEIN restent incroyablement



◁ Esquisse pour le film *La Renarde et le lièvre*



Aux abords du cimetière de YARBOUSOVA *(le Manteau - 1996)* ▽

ancrés dans la vie quotidienne, et dans les émotions humaines de ces personnages anthropomorphiques qu'il met plus particulièrement en avant : la détresse du lièvre qui a perdu son foyer, la solitude et l'égo non résolu du héron et de la cigogne, le questionnement aporétique et ontologique du hérisson perdu dans la brume... Cette mémoire des traditions orales se lie peu à peu à des souvenirs plus personnels pour, finalement, aboutir à une trame en grande partie autobiographique dans *Le Conte des Contes*, où le décorticage du vécu devient la matière d'un fictif onirique et symbolique, fruit d'une expérience spirituelle.

Le thème de la mémoire est ici confronté à celui du temps par un effet d'endosmose, le film faisant cohabiter successivement l'inexorable avec l'éternel. Les scènes se suivent de manière fugitive, se matérialisant comme des souvenirs, par hasard, la trame s'élaborant au caprice de leur manifestation. C'est un travail de tâtonnement, analogue à la mise au point photographique. Le souvenir apparaît peu à peu, se condensant afin de passer de l'état de virtuel à celui de concret. *Le Conte des Contes* est un bric à brac fascinant, nous ramenant aux heures sans horloges, au sentiment d'éternité que porte en elle la petite enfance, par le biais de cette scène bucolique et inondée de lumière où une petite fille capricieuse joue à la corde à sauter avec un taureau mélancolique.

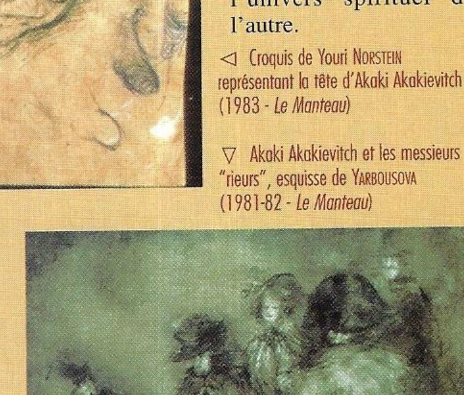
◁ Eau forte, pointe sèche sur rhodoïd de YARBOUSOVA pour *Le Manteau* (1985)

NORSTEIN nous invite à un théâtre de perceptions; les impressions se succèdent en un faisceau suivant un flux perpétuel, jusqu'à ce que le temps nous rattrape dans cette scène dramatique, où des femmes de soldats partis à la guerre dansent le tango avec des maris imaginaires, fantomatiques ou estropiés. Seule l'œuvre d'art, écrite par le poète à la lyre, semble pouvoir défier cette inexorabilité, la création devenant naissance lorsque le petit loup de la berceuse vole le feuillet du poète qui se métamorphose en nouveau-né.

Le thème du *Manteau*, lui, est emprunté à la littérature russe, s'inspirant de la nouvelle homonyme de GOGOL. C'est ici encore une mémoire culturelle, mettant en scène un copiste calligraphe se perdant dans le tracé de son écriture, restant rivé à sa table de travail jusqu'à l'épuisement. Une attitude dont NORSTEIN a dû se sentir proche, de par la difficulté et la complexité de l'élaboration de son travail. Un travail dont l'aboutissement visuel arrive tout autant à fasciner les adultes que les plus jeunes, et ce grâce aux différents niveaux de lecture qu'il nous offre : la féerie enfantine d'un côté, et l'univers spirituel de l'autre.

◁ Croquis de Youri NORSTEIN représentant la tête d'Akaki Akakievitch (1983 - *Le Manteau*)

▽ Akaki Akakievitch et les messieurs "rieurs", esquisse de YARBOUSOVA (1981-82 - *Le Manteau*)





Pierre

Un grand merci à Gustave DE STAËL, à Marie-Agnès LE STUNFF et à Farid SARACORSENS pour leur aide précieuse.

1 — Utilisée pour la première fois par Berthold BARTOSH dans son unique film *l'Idée* en 1929, la multiplane a ensuite été mise au point par DISNEY en 1937 pour la *Silly Symphony : The Old Mill*. Cet appareil à plans multiples permet de donner l'illusion d'une troisième dimension, plus particulièrement sur les décors (par exemple les éléments du premier plan s'écartent lorsque la caméra effectue un *travelling* avant).

Exposition du 16 mars au 15 juillet, tous les jours sauf le lundi. Salle Saint-Jean de l'Hôtel de Ville de Paris



RED SUN

Tous les modèles d'armures disponibles en magasin





Passage Montparnasse 16 bis, rue d'Odessa 75014 Paris
Métro : Montparnasse ou Edgar Quinet
Ouvert tous les jours du lundi au samedi de 11h à 19h

TÉL : 01.43.20.71.73 FAX : 01.43.20.72.13
WWW.AMAZONANIME.COM
WWW.AMAZONHENTAI.COM

Saint Seiya




Maquette Sagittaire DX grande taille

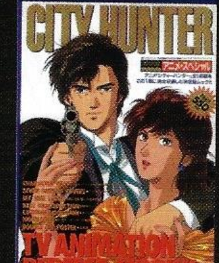
Box 12 chevaliers d'or, réédition 2000

SD Saint Seiya, Jeux de société Sanctuaire...



Maquettes :

Macross
Patlabor
Brain Powered
Nausicaä
Lupin
Evangelion
Escaflowne...

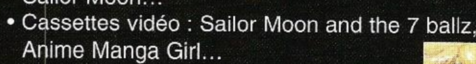
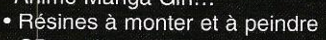
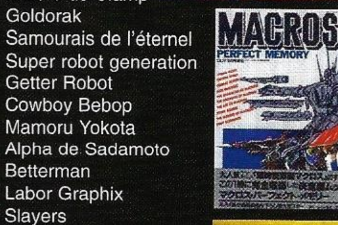


GRAND CHOIX D'ARTBOOKS :

- Candy Candy
- Ken le survivant
- Trigun
- Jump Gold City Hunter
- Jump Gold Saint Seiya
- Captain Harlock
- Magic Knight Rayearth
- Go Nagai visuals works
- Nadesico Plus
- Infinite Ryvius
- Keiji Gotoh illustrations
- Brain Powered
- Ken-ichi Sonoda illustrations
- Time bokan complete works
- Macross Gold
- Macross Perfect memory
- Macross This is animation vol. 1, 2, 3
- Macross Preview
- Macross Graffiti
- X Zero de Clamp
- Goldorak
- Samourais de l'éternel
- Super robot generation
- Getter Robot
- Cowboy Bebop
- Mamoru Yokota
- Alpha de Sadamoto
- Betterman
- Labor Graphix
- Slayers
- Berserk
- Basara
- Gundam
- Pure White
- Cheerio !
- Nadia, etc.

Grand choix d'articles de charme
Le coin érotique interdit aux - 18 ans

- Dojin (Parodies) : Dickgirl Bride, Dojin 2000 (Pokémon), Three, Fuck uns cursed knot, Anal Fantasy, Piper, Raiders of the last ass (Lara Croft), Latex-men (X-men), Anime fiction book 1, Kurumada Miracle (Saint Seiya), Sailor Moon…
- Cassettes vidéo : Sailor Moon and the 7 ballz, Anime Manga Girl…
- Résines à monter et à peindre
- CDrom jeux 200 titres disponibles
- VCD 150 titres disponibles
- Grand choix d'artbooks

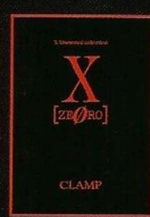


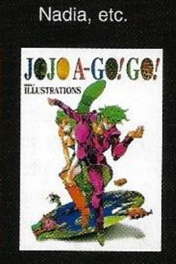
Gundam Perfect Grade



Goldorak Soul of Shogokin











Jouet Macross Plus YF-21 de Yamato



Jouet Escaflowne de Yamato

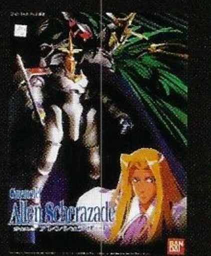


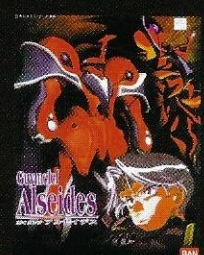



Figurines Albator

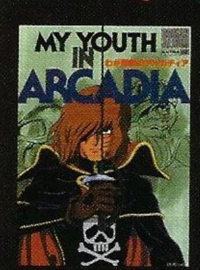


Box Albator collector 1900 F contenant 15 illustrations, 1 artbook, la partition et les dialogues



Maquettes Escaflowne, Alseides et Allen Scherazade





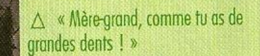


Vaisseau Albator 78

VPC : LIVRAISON EN FRANCE EN 48H ET À L'ÉTRANGER

Commande par téléphone

Shrek



△ « Mère-grand, comme tu as de grandes dents ! »

◁ Shrek sort de son "petit coin", bien soulagé !

▽ Shrek et son ami l'âne partent en quête de l'excentrique mais non moins ravissante princesse Fiona adepte du *self defense*



APRÈS LE SUCCÈS MÉRITÉ DE FOURMIZ, DREAMWORKS ET PDI RÉITÈRENT L'EXPÉRIENCE DE L'ANIMATION 3D EN S'INSPIRANT, CETTE FOIS, DES CONTES CLASSIQUES. MAIS ATTENTION, LES CODES Y SONT QUELQUE PEU CHAMBOULÉS !

Il était une fois un affreux ogre vert nommé Shrek — un *alien* ? —, dont le plus grand bonheur est de se rouler dans la boue putride de son marais adoré. S'étant, par la force des choses, apparemment bien accoutumé à la solitude dans laquelle le laisse son mauvais caractère, le voilà horrifié quand, un beau jour, toute une ribambelle de squatteurs envahissent son logis. Tous les nouveaux venus possèdent des pouvoirs plus ou moins magiques, parmi lesquels on trouve quelques têtes connues : une Blanche Neige dans son cercueil de verre, trois petits cochons... et surtout un âne court-sur-pattes avec une langue bien pendue.

Ces "réfugiés politiques" viennent perturber la quiétude de Shrek sur l'ordre du Comte Farquaad qui ne supporte que la compagnie des humains "normaux". Furieux, Shrek s'en va lui dire deux mots, et se retrouve embringué dans une quête qui le mènera jusqu'à un château protégé par un "terrible" dragon, dans le dessein de délivrer la belle princesse Fiona.

Interprétation

Adapté d'un livre pour enfants de William Steig, *Shrek* est avant tout une parodie de tous les contes connus. Il en reprend la trame générale en y ajoutant une foultitude d'éléments inattendus et un dénouement relativement inhabituel.

Dreamworks profite de ce sujet classique pour ridiculiser son grand rival en matière d'animation, spécialisé dans le genre, puisqu'il a choisi de débuter son film par le désormais traditionnel livre dont les pages enluminées se tournent peu à peu devant le spectateur. Cependant, la ressemblance tourne court, la dernière page connaissant un bien tragique destin ! On reconnaîtra également une vision surréaliste de la "netteté" et de la "perfection" des parcs d'attractions de Disney, dans la représentation du château du Comte (lieu maudit et insipide entre tous dans le film !). L'arrivée en son sein de l'ogre et de son compagnon bavard rappellera à certains quelques souvenirs vécus.

Dans *Shrek*, tout le *décorum* du conte enfantin prend une étrange tournure. Les ogres se font des bougies de cérumen, les princesses se prennent pour Bruce Lee et les aristocrates apprécient les années 70, les couvertures en fausse fourrure et surtout exposer leur "moquette" ! À chaque scène, le spectateur est surpris par le dialogue, les situations cocasses, les détournements bienvenus (Pinocchio abandonné par Gepetto pour quelques sous, bataille entre Cendrillon et Blanche Neige...), et les clins d'œil forts nombreux et souvent anachroniques (combats de catch, barbes-à-papa...), qui s'inspirent parfois de films célèbres (*James Bond, Matrix*).

La bande-son n'est pas en reste car elle reprend bon nombre de succès plus ou moins récents que l'on n'a vraiment pas l'habitude d'entendre dans un dessin animé américain. De plus, si les personnages décident de pousser la chansonnette, le résultat est plutôt explosif !

Bref, pas une minute de répit pour celui qui ose mettre le pied dans le monde farfelu et hilarant du gros bonhomme vert.

Impressionnantes qualités

On avait déjà été subjugué par la qualité de *FourmiZ* et surtout par son originalité. Toutefois, ce premier film avait un graphisme "cartoon" dans la représentation des personnages, ce qui facilite le travail d'animation, des visages et des mouvements de foule notamment. Pour *Shrek*, il fallait rendre l'histoire réaliste du point de vue des décors tout d'abord, puis des protagonistes, qui sont pour la plupart humains ou s'en rapprochent fortement, pour rendre l'ensemble crédible. Les paysages du film sont en grande partie bucoliques avec des essences d'arbres variées et des champs de tournesols mouvants au gré du vent, le tout formant un ensemble très réussi et réellement féerique par son réalisme.

Dreamworks est très fier de son logiciel de retranscription des fluides (Fluid Animation System qui leur apporta un Oscar technique en 99) et force est de constater que ce sentiment est légitime. Les mouvements d'eau provenant du marécage de Shrek sont criants de vérité, montrant la superposition des plans depuis le fond boueux jusqu'aux mouvements des lentilles d'eau et autres nénuphars. La texture et les reflux de la lave entourant le château du dragon sont eux aussi très bien rendus. Les ambiances colorées et lumineuses sont formidables et les scènes se déroulant dans ce château sont particulièrement réussies (choix des

LES PERSONNAGES

• **Shrek :** Cet Ogre, auguste représentant de son espèce, cache au fond de lui-même un cœur pur qui aimerait bien s'ouvrir aux autres. Malheureusement, sa mauvaise réputation et son apparence effrayante pour les humains lui ont valu leur haine et il ne cherche plus depuis fort longtemps à changer leur état d'esprit à son égard. C'est l'arrivée intempestive de l'âne bravache, pas du tout effrayé, qui va lui faire comprendre qu'il existe des gens capables de passer outre l'apparence extérieure de leur prochain.

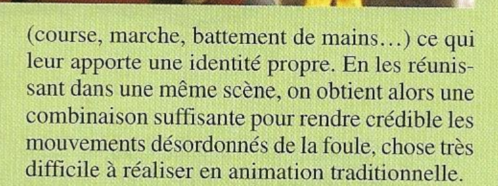
• **Fiona :** La belle princesse a passé tant de temps dans son donjon à attendre son prince charmant qu'elle s'en est fait une idée très précise. À la vue de son sauveur, elle va rapidement déchanter. Pourtant, son caractère n'est pas si éloigné de celui de Shrek…

• **L'âne :** Insupportable bavard, il est à la fois couard et irréfléchi : il ne peut tout simplement jamais s'empêcher d'ouvrir le museau même dans les situations les plus périlleuses ! Ce personnage joue le rôle de faire-valoir sympathique que l'on retrouve dans maints films *live* et sert d'élément comique contrebalançant la mauvaise humeur et la brusquerie de son compagnon.

• **Farquaad :** Le méchant pas beau de l'histoire souffre d'un complexe évident qu'il compense par un ego gigantesque. Archétype même du macho poilu qui considère ses condisciples comme des outils, il ne sera même pas ébloui par Fiona, seule la légitimité qu'elle peut lui conférer l'intéresse !



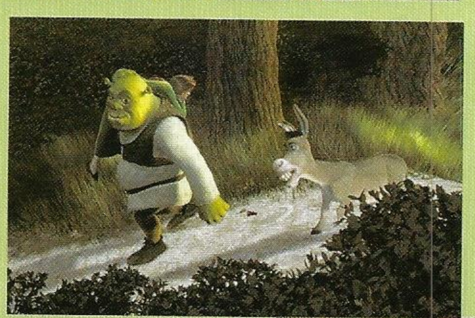
« Alors, heureuse ? » △



« Miroir, mon beau miroir, dis-moi si je suis le plus beau ? – Mais oui, Comte Farquaad, mais avec vos échasses ! » ▷



▽ Arrivée en grandes pompes du promis…



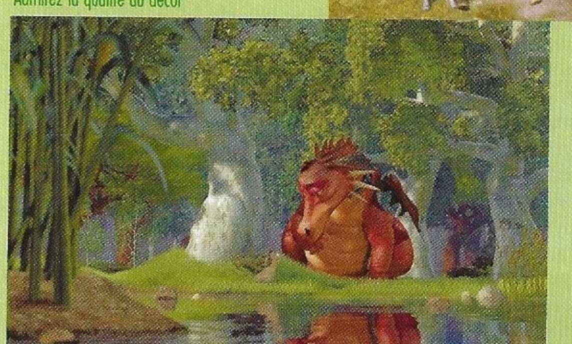
△ On ne peut pas dire que Shrek soit d'une galanterie exemplaire…

Rien de tel qu'un bon bain de boue ! ▷

cadrages, effets spéciaux, effets de lumière dramatiques, flammes…).

Le principal problème des animateurs s'est toutefois porté sur les protagonistes, et l'on remarque une importante différence entre les personnages principaux aux gestes fluides (Fiona se meut avec élégance, presque comme une danseuse) et les acteurs secondaires à la démarche saccadée. L'esprit "soldat de plomb" qui s'en dégage n'est cependant pas désagréable, car l'ensemble du film fait songer à un monde de poupées (couleurs, gestuelle…) ; Fiona étant une bien belle "Barbie" dont la chevelure ressemble beaucoup à des cheveux synthétiques, malgré les évidents efforts de l'équipe technique. En revanche le rendu de sa robe de velours vert est bien meilleur.

Les poils de l'âne sont parfaits, mais les soldats à l'arrière plan ne sont pas très crédibles ▷



▽ Sérénade au bord de l'eau. Admirez la qualité du décor

Pour réussir à rendre crédible les humains, le premier travail a consisté à construire la forme de leur crane et d'y adjoindre des muscles virtuels recouverts d'une peau à l'aspect incroyablement réaliste, jusqu'aux moindres imperfections, pores et ridules. Une multitude de points de contrôles permettent aux muscles de donner un certain nombre d'expressions au visage. Chaque personnage a cependant ses caractéristiques propres suivant sa taille ou son physique général. Par la suite ce système de contrôle est appliqué à l'ensemble du corps et des vêtements. Fiona est un des personnages les plus délicats pour lequel le travail de la peau et des effets de lumière a nécessité un soin particulier. Les yeux ont également bénéficié d'un traitement de faveur : les iris ont été animés individuellement pour un meilleur rendu des reflets.

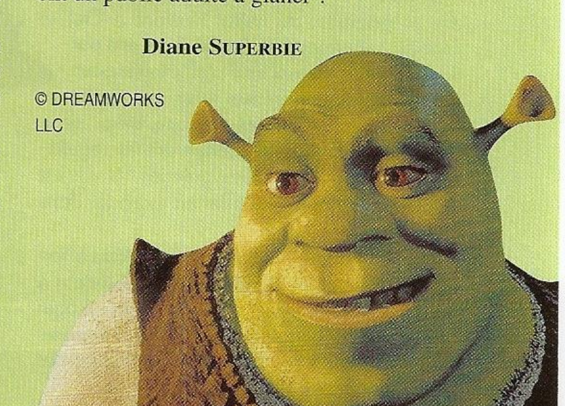
450 personnages ont ainsi été conçus individuellement, auxquels on appliqua 93 "cycles de mouvements" (course, marche, battement de mains…) ce qui leur apporte une identité propre. En les réunissant dans une même scène, on obtient alors une combinaison suffisante pour rendre crédible les mouvements désordonnés de la foule, chose très difficile à réaliser en animation traditionnelle.

Un casting de rêve

Comme c'était déjà le cas pour *FourmiZ*, le doublage a été réalisé avec la participation de grands acteurs américains : Mike MYERS (Shrek), Eddie MURPHY (l'âne), Cameron DIAZ (Fiona) et John LITHGOW (Farquaad). Si le personnage principal a eu la chance d'être interprété par l'incroyable acteur d'*Austin Powers*, la version française n'est pas en reste puisque c'est Alain CHABAT qui s'y colle. Toutefois, sa performance reste moyenne au regard du doubleur français d'Eddy MURPHY (Med HONDO) qui a un jeu remarquable. Barbara TISSIER, la voix française de Cameron DIAZ, elle, offre un langage châtié et mélodieux à Fiona. Quand au surprenant Robin des Bois, son chant puissant est dû à…Vincent CASSEL, qui aurait cru qu'il sache si bien chanter ?

Shrek est un film à la morale bon enfant qui sait ménager à un vaste public un véritable moment de plaisir en s'adressant aussi bien aux petits (l'humour pipi / caca est malheureusement un peu redondant) qu'aux amateurs d'œuvres plus matures. Si la trame générale est plutôt gentillette, la fin n'est pas très conventionnelle et on s'amuse à redécouvrir les personnages désormais classiques de nos contes d'enfant sous un jour nouveau. Les studios américains commenceraient-ils à enfin réaliser qu'ils ont un public adulte à glaner ?

Diane SUPERBIE



Guillaume ARETOS

DIRECTEUR ARTISTIQUE DE



GUILLAUME ARETOS A ÉTÉ DIRECTEUR ARTISTIQUE SUR SHREK. IL A SUIVI LA PRODUCTION DU FILM DEPUIS SES DÉBUTS ET NOUS A RACONTÉ QUELLES ONT ÉTÉ LES PRINCIPALES DIFFICULTÉS ET LES PROUESSES TECHNIQUES DU NOUVEAU DESSIN ANIMÉ RÉALISÉ AU STUDIO PDI.

***AnimeLand :** M. ARETOS, comment fait-on, quand on est français, pour rentrer à DreamWorks et se retrouver à travailler sur un film tel que* Shrek *?*

Guillaume ARETOS : Dans mon cas personnel, il y a quelques années, j'avais fait une collection de livres, en tant qu'illustrateur, parus chez Albin Michel qui s'appelait *Le livre secret des fourmis*. Les gens de DreamWorks qui ont décidé de faire *Antz* (*Fourmiz*), avaient vu le livre et ils m'ont contacté. Pendant six mois, j'ai commencé à envoyer aux États-Unis des dessins et des idées sur ce à quoi *Antz* pouvait ressembler. Apparemment, cela leur a plu car ils m'ont ensuite demandé d'aller les voir. J'ai passé deux semaines à rencontrer l'équipe du film et deux jours après être rentré en France, ils m'ont envoyé un contrat en me demandant de déménager afin d'aller m'établir aux États-Unis avec ma famille et mes enfants.

***AL :** Et vous êtes partis sans hésiter ?*

GA : On a quand même hésité parce qu'il fallait qu'on change complètement de vie. C'était assez impressionnant, donc nous avons réfléchi et finalement, nous sommes partis ! J'ai alors réalisé des *design* sur *Antz* et juste après, le studio a fait *Shrek* où l'on m'a confié un peu plus de responsabilités. En effet, dans *Antz*, je dessinais, mais je ne suivais pas ensuite toute la partie "production".

Guillaume ARETOS a un parcours extrêmement riche et varié. Après un bac scientifique, il poursuit finalement ses études à l'École des Beaux Arts, tout en étudiant le dessin industriel. Cela le conduira à travailler plus tard pour des magazines, de Métal Hurlant à Ciel et Espace, à illustrer de nombreux livres et à participer à de nombreux films publicitaires pour des marques prestigieuses telles que Coca-Cola, Mr Freeze, L'Oreal, Danone, Évian, etc.

Ses travaux plus personnels ont été régulièrement exposés dans des galeries, et il s'est même essayé à la comédie en tournant dans divers films et téléfilms.

Travaillant désormais pour DreamWorks et son studio d'animation 3D PDI, Guillaume ARETOS a participé parallèlement à quelques longs métrages américains en tant que *designer* ou *storyboarder* : *Galaxy Quest, Dee Blue Sea, La fin des temps* ou *Pitch Black*.



◁ Pour créer le château de Lord Farquaad, il a fallu faire de véritables plans d'architecte très précis.

▽ De la verdure plus vraie.... que nature ! Pourtant, tout est fait en images synthèse.

***AL :** Qu'avez-vous fait sur* Antz *au juste ?*

GA : J'ai dessiné l'univers du film : quelques environnements extérieurs, mais surtout la ville souterraine. Il fallait trouver par exemple les ambiances lumineuses. Dans l'animation en 3D, il faut tout inventer, encore plus que dans l'animation traditionnelle puisqu'il faut pouvoir construire chaque chose en trois dimensions afin de pouvoir tourner autour, déplacer les caméras. *Antz* se rapprochait davantage de la recherche de *design* sur un film de science fiction que d'imager un conte, comme ce fut le cas pour *Shrek*. Il fallait inventer des fourmis, qui de plus, n'étaient pas réalistes. Il fallait aussi trouver leurs outils, leurs habits, à quoi ressemble leur logement, etc.

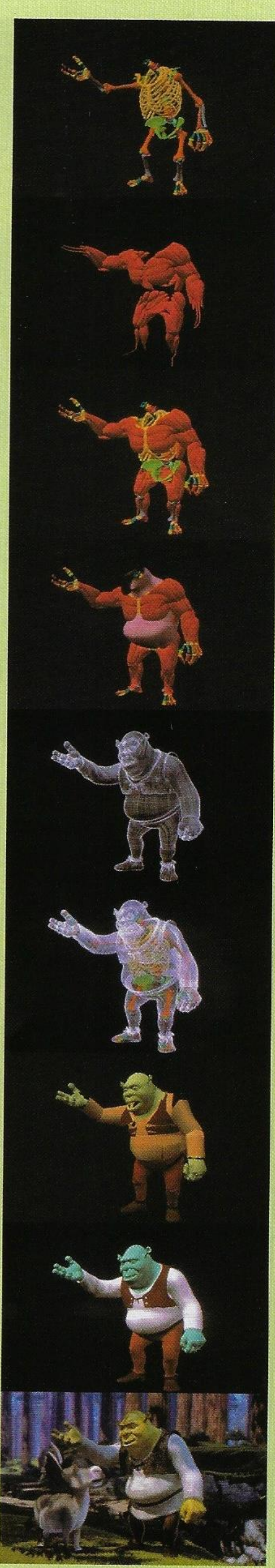
***AL :** Sur* Shrek*, on vous a confié la direction artistique du film. En quoi était-ce un travail plus important ?*

GA : C'était un travail avec plus de responsabilités et j'ai suivi le film du début à la fin. J'ai commencé par le *design*, c'est-à-dire imaginer à quoi le film va ressembler à partir d'une méthode de dessin très traditionnelle (crayonnés, peintures). C'est la phase de pré-production.

***AL :** À ce moment, le scénario est-il déjà écrit ?*

GA : Il s'écrit en même temps que nous faisons ces recherches graphiques. En fait, nous avons un synopsis général de l'idée ; c'est quelque chose de très court, qui fait à peine plus d'une page. Nous commençons immédiatement à chercher comment seront les lieux où se déroule l'histoire, ou même à trouver des lieux où cela pourrait se passer en fonction de ce qui arrive dans l'histoire, quelle tête ont les personnages, etc. Nous discutons en petit groupe avec les auteurs et les réalisateurs. Étant donné que la 3D coûte très cher à produire, la meilleure méthode, c'est de commencer par des recherches en peintures et de définir de manière extrêmement précise à quoi va ressembler le film. On essaye d'inventer des images qui pourraient être des images arrêtées du film si elles étaient peintes pour ensuite les construire en 3D.

AL : La base du film se construit donc en osmose avec les auteurs, les réalisateurs et les dessinateurs...
GA : Oui, on s'influence les uns les autres : il y a des idées de décors qui donnent des idées aux scénaristes, le scénario nous donne des précisions sur les lieux à inventer et les réalisateurs peuvent réfléchir à des mouvements de caméra intéressants. Cette première phase de pré-production dure entre six mois et un an, selon les films. À ce moment-là, on ignore complètement les problèmes techniques ; ce qui prime, c'est l'histoire et le *design*, afin de faire un monde qui soit au service de l'histoire. C'est aussi une excellente façon de pousser la technologie plus loin, car les envies qu'on a pour ce film poussent les développeurs à programmer des outils nouveaux. Par exemple, dans *Shrek*, il y a du feu en synthèse qu'on n'avait pas avant, il y a du vent dans les feuilles des arbres et dans l'herbe, il y a les cheveux des personnages et le côté translucide de la peau...
Dans la deuxième phase de production, mon travail consiste à diriger ce qu'on appelle le "Art Department", c'est-à-dire engager des artistes qui, eux, vont prendre les peintures de base, continuer à en produire pour les séquences, de façon à définir le *lighting* (l'éclairage) et les environnements, définir chaque objet qui compose ces images. C'est en indiquant les cotes, l'échelle, les vues en coupe, leur couleur, etc. Il faut aussi définir des plans des lieux. Nous avions un architecte qui traçait tous les plans, soit 36 décors différents, une première dans un film en 3D parce que cela coûte très cher. À titre d'exemple, *Toy Story* se passe dans un nombre de lieux extrêmement restreint.
Une fois que ce département a produit toutes ces choses-là qui servent de référence à tous les autres départements, on a un département de *modeling* qui créé tous les objets en 3D, un département de texture, un département *lay-out* (la construction des décors et la construction des mouvements des caméras dans ce décor), et une fois que tout ceci est fait, on passe au département *lighting* pour terminer avec les effets spéciaux.


△ Les différentes étapes de la création du personnage de Shrek en 3D, après les croquis et la modélisation de la sculpture de son corps.

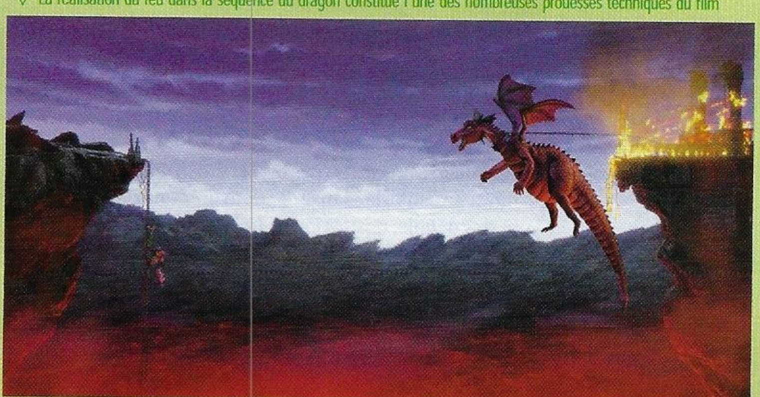
COMMENT CRÉER UN ORGRE EN 3D...

« On réalise plein d'essais sous forme de croquis. Par exemple, au début, Shrek avait des cheveux, puis on a changé la forme de son nez. C'est un processus très lent qui commence par le dessin puisque dès qu'on arrive aux machines et à la 3D, cela commence à coûter cher. Il faut donc tout prévoir avant, au maximum. On commence par des crobars, des peintures, ensuite on scanne les dessins et on commence à travailler les textures sous Photoshop (cela évite de tout avoir à refaire pour tester différentes idées de couleurs, de textures).
Une fois qu'on en est là, un vrai sculpteur réalise des sculptures de la tête de Shrek. Elle est ensuite coupée en deux puis digitalisée ; point par point, elle est repérée dans l'espace par un scanner spécial.
Ensuite, à partir de cette moitié, on reconstitue la tête entière en dupliquant symétriquement (ce qui est d'ailleurs discutable car sur un être humain, il y a une dissymétrie permanente et ce serait intéressant de la conserver, mais bon...).
Ce modèle est encore retouché, on y applique des textures jusqu'à ce que l'on en soit satisfait.
Puis on met sous cette peau un squelette hyper réaliste, ainsi que tous les muscles d'un vrai visage humain avec les mêmes caractéristiques de déformation (on travaille avec un médecin, des encyclopédies...). Enfin, on l'habille ! »

AL : Sur Antz, *vous ne vous étiez pas autant impliqué ?*
GA : J'ai continué de produire des images qui servaient de référence au *lighting*, mais je n'avais pas la responsabilité du suivi de ces départements. C'est la différence entre un "conceptual art" et le "art director" qui supervise la totalité de ce qui apparaît à l'image. Dans un film comme celui-ci, le scénario évolue au fur et à mesure qu'on est en production. Les exigences changent, on modifie des décors, on change des plans de caméra et il faut garder une certaine unité.

AL : Justement, le film a-t-il beaucoup évolué par rapport à ce qu'il était prévu de faire au départ ?
GA : La base de l'histoire est restée la même, mais il y a des séquences que l'on prévoit qui sont ensuite éliminées, d'autres qu'on rajoute. En fait, la réalisation d'un film en 3D est beaucoup plus proche d'un film en prises de vues réelles, que d'un dessin animé. Si l'animation des personnages reste sur le même principe que le dessin animé, les décors sont, certes, dans un espace virtuel, mais en trois dimensions. Cela signifie que l'on peut bouger la caméra où l'on veut, qu'ils sont éclairés comme un film avec des sources lumineuses qu'on peut bouger où l'on veut.
Le gros du travail, c'est la modélisation, mais ensuite on fait ce que l'on veut avec la séquence, alors qu'en 2D, si on veut modifier un plan de caméra, il faut repeindre un décors, refaire l'animation, etc. C'est plus rapide de repeindre un décor que de refaire un décor en 3D, mais on a moins de liberté en 2D.

AL : Y a-t-il des choses que techniquement vous avez dû abandonner parce que c'était encore irréalisable avec les moyens d'aujourd'hui ?
GA : Oui, mais c'était simplement parce que cela coûtait trop cher en temps de développement ou en puissance de calcul des machines. Ce sont tout un tas de petits détails : par exemple, j'avais demandé, depuis le début du film, qu'on ait une petite ombre sous les cils des personnages,

▽ La réalisation du feu dans la séquence du dragon constitue l'une des nombreuses prouesses techniques du film


attachée à la paupière supérieure. Cela me paraît essentiel car lorsqu'on a des gros plans sur les personnages, les cils sont faits pour projeter une ombre et protéger l'iris. C'est quelque chose qui paraît simple à réaliser, mais qui est extrêmement difficile à développer. En revanche, il y a des choses beaucoup plus extraordinaires que l'on a pu avoir, comme les cheveux de Fiona qui bougent par rapport à l'inertie, qui ont une masse, ou encore l'herbe et les poils de l'âne qui réagissent au vent, les boules de feu du dragon qui représentent le premier feu en images de synthèse intégrales.

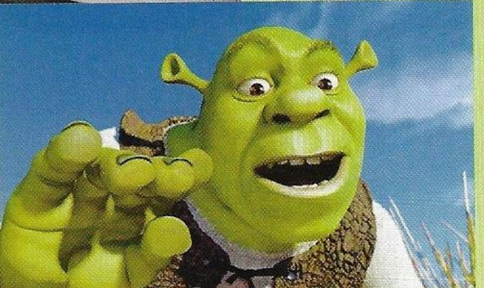
AL : *Vous voulez dire que jusqu'à présent, même dans les effets spéciaux, c'était toujours du vrai feu filmé et retravaillé ?*
GA : Exactement, jusqu'à présent, il n'y a jamais eu aucun film dans lequel le feu soit entièrement fait en images de synthèse. C'est toujours du feu filmé et "composité" sur une image, collé dessus digitalement. C'était du faux-vrai feu, alors que dans *Shrek*, nous avons du vrai-faux feu !

AL : *Est-ce que dans le film, tout est créé de A à Z, ou est-ce qu'il y a des éléments photographiés et intégrés. Par exemple, les décors de nature qui sont très réalistes ?*
GA : Non, tout est en synthèse !

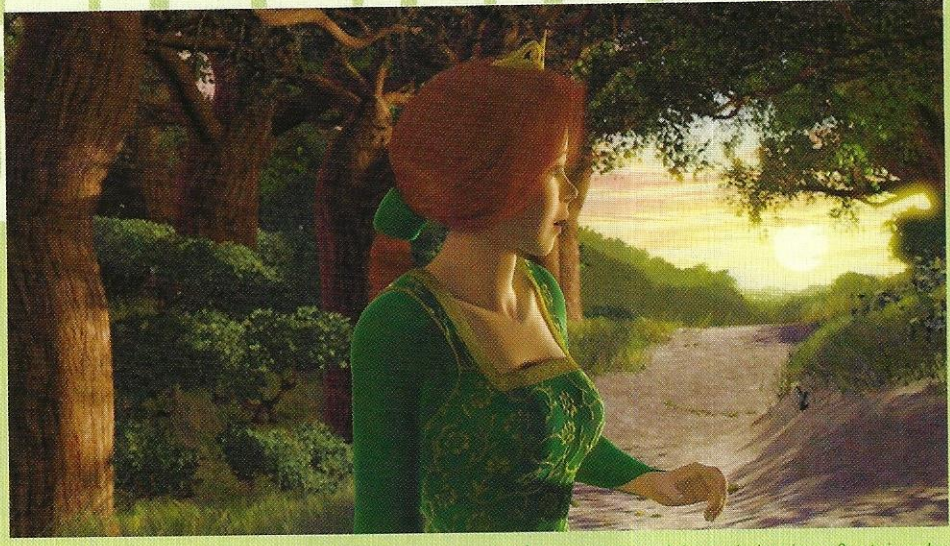
AL : *Et pour les mouvements, notamment sur Fiona, avez-vous utilisé le procédé de* motion-capture[1] *?*
GA : Surtout pas de *motion-capture*, tout est animé à la main ! Je ne vous cacherais pas que nous avons essayé d'utiliser ce procédé, mais quand on veut avoir une animation très fine, on s'aperçoit que la *motion-capture* pose un problèmes si elle marche très bien sur des mouvements très amples, on a beaucoup de mal à saisir les micro-détails. Or, sur un film comme *Shrek* où l'on joue beaucoup sur l'émotion, ce ne sont pas de grands mouvements de danse que l'on recherche, ce sont des détails, des petits gestes ou des expressions. Quand on colle ces détails sur un mouvement qui a été pris en *motion-capture*, on se rend compte qu'il faut retoucher ce qui a été enregistré, et au final, on passe deux fois plus de temps plutôt que de l'animer intégralement à la main.



△ Lord Farquaad se livre à une séance de torture...



« Shrek est un personnage particulièrement laid, verdâtre, énorme, craignos et débectant. Autant de raisons qui ont sans doute poussé DreamWorks à me le proposer. Qu'ils en soient remerciés ! » (Mike Myers, voix originale de Shrek) ▷



△ A propos de la texture de la peau des humains : « On a trois couches de peau différentes, toutes transparentes, qui marchent comme les techniques de glassy de la peinture à l'huile : on n'a pas juste une couleur appliquée directement sur une surface, mais la couleur résultante est l'aboutissement de la trajectoire d'un photon à travers les différentes couches de peau, c'est-à-dire d'épiderme, de derme et de sous-couche veineuse... »

AL : *J'ai entendu dire que le personnage de Fiona était trop parfait au départ, et que vous aviez été obligés de le rendre moins réel...*
GA : Oui, il y avait des moments où elle était trop réaliste et elle ne collait plus avec les autres personnages. À côté, Shrek avait l'air d'un *toon*, et l'âne également. Ensuite, c'était le contraire : Fiona était devenu trop "*toon*" à son tour ! Nous avons mis très longtemps à la développer et elle n'a été finalisée que seulement un an avant la fin de la production. Une partie de l'animation était pourtant déjà faite et il a fallu recalculer certaines scènes avec sa nouvelle apparence.

AL : *Les personnages humains, c'est ce qui est le plus difficile à faire dans ce genre de film ?*
GA : Pas spécifiquement. C'est vrai que nous avons beaucoup souffert sur Fiona, mais ce n'était pas à cause du fait qu'elle soit humaine, mais parce que nous-même étant humains et fréquentant des humains toute la journée, on a une référence inconsciente parfaite de ce que doit être un être humain, ce à quoi il doit ressembler. Même sans être dessinateur ou peintre, s'il y a un truc qui cloche, on le voit. C'est pareil pour un cheval : c'est un animal domestique classique et sans savoir pourquoi, s'il est mal dessiné, on le remarquera tout de suite.

AL : *Avant d'arriver chez DreamWorks, vous vous y connaissiez en informatique et en modélisation 3D ?*
GA : Non, mais j'ai toujours été fasciné par la synthèse. Je me souviens du choc que j'ai eu lorsque je suis allé voir *Toy Story* avec mes enfants ! Et puis j'ai toujours eu envie de faire bouger mes dessins. Après, je ne touche pas à la technique en elle-même que je laisse volontiers à des gens qui sont beaucoup plus forts que moi dans ce domaine. Je sais juste ce que j'ai besoin de savoir et j'ai appris ce qu'il était possible de faire ou non.

AL : *Ce film est donc une nouvelle avancée technique dans le domaine des films en 3D...*
GA : C'est une avancée, oui, mais tous les films en sont une, comme le prochain, qu'il soit de PDI, de Pixar ou d'autres. D'une part, la puissance de calcul des machines augmente, d'autre part, on construit sur une base qui existe déjà. C'est un travail de pionnier car c'est seulement le cinquième long métrage en synthèse de cette qualité-là de l'histoire du cinéma. C'est encore très nouveau et balbutiant. Imaginez que ce soit le cinquième film parlant de l'histoire du cinéma ; ce n'est encore pas grand chose par rapport à ce qu'on verra les prochaines années. Dans la technique du parlant, il a fallu du temps pour ajuster les micros, savoir où les placer pour entendre les comédiens, puis on a inventé le Dolby, etc. Il y a une progression technologique qui est conduite par une histoire, une ambiance et c'est la meilleure façon de faire évoluer ce mode d'expression.

AL : *Votre parcours est étonnant, vous avez même joué dans plusieurs films en France. Est-ce pour cela qu'on vous aperçoit dans le* casting *de Shrek ?*
GA : En fait, c'était pour rigoler que j'ai fait une petite voix en doublant dans la version originale un des camarades de Robin des Bois...

AL : *M. Aretos, merci beaucoup !*

Interview réalisée par
Oliver Fallaix et Diane Superbie

© PDI - DREAMWORKS

1 – La *motion-capture* consiste à enregistrer les mouvements en plaçant des capteurs sur une vraie personne.

donc ça a pris un certain temps. J'ai déjà été retardé par rapport à ça et en gros j'ai eu deux mois pour travailler sur le générique. Ça a été fait rapidement, et pendant deux mois d'isolement, c'est pour ça que ça a été fait dans la douleur.

AL : Tu n'es pas animateur. Comment as-tu travaillé ?
FH : J'ai récupéré un fichier MPEG du générique de *Sakura Taisen 2*, on l'a découpé en quinze images secondes, ce qui était le rythme utilisé dans le générique originel, et j'ai du ensuite redessiner toutes les images, décors compris, en mettant à la place les personnages de *Furymen 3*. Les seules images que je n'ai pas dessinées sont les *mecha* qu'on a repris sans les toucher pour une question de temps et de mauvaise organisation.

AL : Tu as fait un travail de copiste sur ce film, n'as-tu pas envie de faire une vraie création.
FH : J'aimerais bien, mais c'est vrai qu'il me manque pas mal de technique au niveau de l'animation puisque je n'ai fait que reprendre quelque chose qui existait déjà. Ça m'a donné quelques notions, et ça m'a donné envie de faire autre chose. Mais pour ça, j'attends des projets motivants pour bien m'y mettre.

AL : Quels conseils donnerais-tu à un amateur qui veut faire un D.A. ?
FH : Ne pas hésiter. Moi j'y connais rien, je n'avais jamais fait d'animation, je n'avais jamais fait de dessin sur ordinateur, je connaissais seulement un petit peu Adobe Illustrator, Photoshop, je n'y avais jamais touché, j'ai fait comme j'ai pu. J'ai sans doute galéré, il y avait sans doute des moyens d'aller plus vite et de faire mieux. Mais en travaillant on obtient quand même un résultat assez satisfaisant, donc il ne faut pas hésiter à se faire plaisir et surtout à faire plaisir aux autres.

GROSBRAS

Le très court film *Grosbras* parodie plan par plan le générique de *Cobra*. Contrairement au générique de *Fury Men 3*, l'animation a entièrement été refaite pour coller au héros SD du film. Le résultat est drôle, joliment fait, et surtout très impressionnant techniquement. C'était aussi la première expérience en DA pour son réalisateur Pierre Maugard :

Pierre Maugard : Je suis infographiste professionnel, et dans mes loisirs, je suis infographiste aussi. Je fais accessoirement de la musique.

AL : Tu aimes bien l'animation japonaise et les films amateurs.
PM : Tous les moyens de s'exprimer, oui. J'aime bien l'esprit « on a une caméra, on fonce, tant pis si c'est vite fait », c'est l'intention qui compte dans tous ces trucs-là.

AL : Pourquoi tu as fait Grosbras *?*
PM : C'est un enchaînement de trucs incroyables. J'avais entendu parler des *Bitoman*, j'ai voulu me greffer sur le projet. C'était trop tard vu que c'était le dernier épisode, j'ai alors fait les effets spéciaux sur *France Five*, ça a été présenté à Toulon, je suis allé à Cartoonist et là j'ai vu vraiment l'ambiance *underground* de ces films amateurs. Et pour l'année suivante, je voulais absolument faire quelque chose. Au bout du compte, en un an, je n'ai fait qu'un générique, mais je veux faire trois épisodes et j'ai tous les *scenarii* en tête.

AL : Comment as-tu fait au niveau technique ?
PM : C'est une technique d'animation tout à fait traditionnelle. C'est dessiné à la main sur du papier avec un crayon et une gomme. On fait le premier dessin, le dernier dessin, on regarde entre les deux et on fabrique les étapes.

◁ ▽ Des personnages du générique des *Furymen*

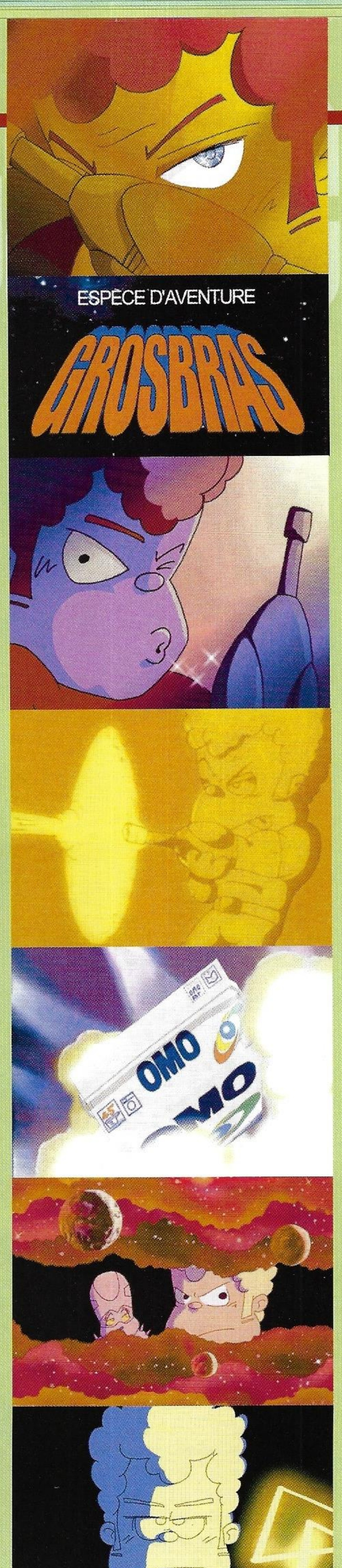


Et après, la seule chose qui se différencie par rapport aux productions japonaises ou globales, c'est que je scanne le dessin et à partir de là, tout est fait sur ordinateur : la mise en couleur, le *compositing*, la finalisation. Il n'y a pas de celluloïd, il n'y a pas de peinture.

AL : De quoi es-tu le plus et le moins fier dans ton film ?
PM : Il me manque de la rigueur. J'ai appris sur le tas en regardant d'autres dessins animés, en trouvant des astuces, mais je ne suis pas animateur-né, et donc, il y a encore des trucs super rigides dans mon générique. Sinon je suis fier d'avoir terminé. À un moment on n'en voit pas le bout. Il faut s'asseoir, se mettre au travail et se dire qu'un dessin de plus, c'est un dessin de plus.
On peut être piètre dessinateur et faire un dessin animé. Il faut surtout avoir le sens du *timing*, avoir le sens du rythme. C'est vraiment le mot animation qui compte, le dessin, ça passe après : regardez-moi.

Propos recueillis par Alex Pilot

Merci à Cyril Lambin



Voici Cobra comme vous ne le verrez jamais : une parodie du manchot le plus puissant de l'univers dans une version SD purement hilarante. Les paroles du générique français ont également été modifiées et sont chantées par le célèbre GoToon ▷

◁ Votre propre forum… Pourquoi pas ?

Télé pris qui croyait prendre

ON LE CROYAIT CONCURRENT DU MEDIUM LE PLUS RÉPANDU, MAIS LE NET N'A PAS RÉUSSI À REMPLACER LA TÉLÉVISION…

La rubrique "jeunesse" du site de TF1 : TFOU ! ▽

Que ceux qui en doutent aillent maintenant se cacher : on trouve pratiquement toutes les informations que l'on cherche sur le net, et en français s'il vous plaît. Un exemple parmi tant d'autres est le développement des sites officiels des chaînes de télévision. À part certains sites d'information, il s'agit là du meilleur moyen pour s'informer des diffusions. Voici un petit tour d'horizon.



△ Le site de Canal + vous dira tout ce que vous voulez savoir sur les programmes de ses chaînes analogiques et numériques

Les grandes

▽ *Sakura*, un succès sur M6

Les plus grandes chaînes ont développé des sites parfois énormes. C'est bien sûr le cas avec TF1… Leur site annexe TFOU ! est consacré aux programmes jeunesse de la chaîne ; entièrement réalisé en Flash, il accaparera votre ordinateur en plein écran. Hormis quelques informations mineures, on y trouve surtout des images ainsi que des jeux et activités diverses.

Le site de M6 propose aussi une rubrique consacrée à son émission M6 Kid où chaque série dispose de quelques pages de brefs résumés et de descriptions des personnages, plus de rares bonus (fonds d'écrans, etc.). Malheureusement le programme détaillé de l'émission n'est pas disponible.

Canal + était une pionnière en matière d'Internet mais a revu ses ambitions à la baisse en proposant un site beaucoup plus simple et clair que ce qu'il a pu être. Les programmes spéciaux sont mis en avant comme la récente Nuit Manga, illustrations et articles à l'appui.

Celles qui montent

Dans un univers très concurrentiel, on peut comprendre que la présence sur le net est un élément d'auto-promotion indispensable pour les chaînes du câble et du satellite.

AB mise sur la simplicité et la lisibilité pour le site de sa chaîne AB1 : d'un seul clic vous pourrez accéder à la grille des diffusions en cours. Au contraire, le site d'AB Mangas semble mué par les buts inverses : il est certes très fourni mais aussi très fouillis et l'ergonomie est parfois douteuse. Exemple typique : le forum est quasiment inutilisable quand on dispose d'une connexion à haut débit. On n'ose penser au calvaire des utilisateurs de modem ! Cependant chaque nouveau programme ou événement, comme la diffusion d'épisodes inédits, est systématiquement indiqué en page d'accueil.

Le site de Cartoon Network ne vous lâchera pas et s'affichera en plein écran dès que vous passerez la page d'accueil. La navigation s'y révèle parfois hasardeuse mais la sensation d'être sur un site disparaît complètement au profit de l'exploration des rubriques consacrées à toutes les séries à succès de la chaîne… Attention à la facture de téléphone !

Pour sa part, Disney Channel nous a préparé des pages qui glougloutent, froufroutent et vivotent dans tous les sens… on a plus envie de fuir le site qu'autre chose ! Quant aux informations, comme la grille des programmes, tout est à la limite de l'illisible. Peu mieux faire…

La télé la mieux, FoxKids, met plutôt en avant ses programmes vedettes. Jeux, programmes, mini pages persos des téléspectateurs, et même un site pour les parents, Kidiweb. Un site plein de surprises, qui est en adéquation complète avec l'esprit de la chaîne.

Le site de Game One devrait par contre prendre des leçons d'ergonomie : il est toujours difficile (voire impossible) de trouver une grille de programme actualisée et fiable des jours à venir. En contrepartie la chaîne est diffusée sur son site en Real… sauf les séries, pour une question de droits. Les forums, classés par thème, sont par contre très actifs.

Terminons enfin avec TF6, qui passe également quelques séries mais qui propose un site relativement succinct axé principalement autour de la grille des programmes.

Cyril

DISCUTONS

Vous avez ouvert un site sur un sujet bien particulier et vous désirez discuter avec les internautes qui le visitent : créer un forum de discussion peut être une bonne idée ! Il existe maintenant plusieurs sites qui proposent d'héberger gratuitement vos forums sous plusieurs formes (du BBS classique au forum classé par fil de discussion). En voici deux parmi de très nombreux…

iform.iftouch.net
www.ezboard.com
www.infopop.com

Exemple : le forum des films amateurs sur perso.wanadoo.fr/katsura



△ Le site d'AB Mangas vous tiendra au courant de toutes les rediffusions

▽ En Flash et en plein écran, le site de Cartoon Network propose des rubriques propres à chaque série

△ La diffusion Internet de Game One s'interrompt pendant les horaires des séries



Le beau et complet site de FoxKids ▷

LES SITES DU MOIS :

www.tfou.fr
www.m6.fr/emissions/m6kid
www.cplus.fr
www.ab1tv.com
www.mangastv.com
www.cartonnetwork.fr
www.disney.fr/disneychannel
www.foxkids.fr
www.gameone.net
www.tf6.fr

LE SANCTUAIRE DE L'ANIMATION JAPONAISE

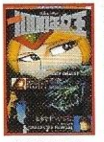
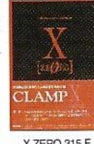


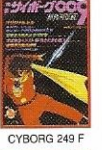
Du lundi au samedi de 10h à 19h30

Grand choix sur les séries culte*

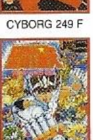
Saint Seiya, Harlock, Dragon Ball, City Hunter, Captain Tsubasa, Hokuto No Ken...

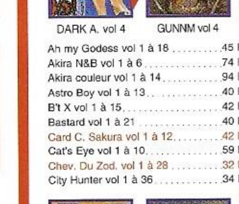
NOS ART BOOKS

LEIJI M. 249 F — SAKURA 190 F — X ZERO 315 F — FLY 249 F — CYBORG 249 F





CITY HUNT. 490 F — NEW !! 190 F — TSUBASA 149F — HONNEAM. 449 F — JUMP GOLD 790 F

Dès 1 000 F d'achats 2 mangas offerts

Arch. Ghibli vol 1 à 5	290 F	Ghost in the shell	290 F	Saint Seiya	790 F
Conan, fils...	290 F	Harlock	290 F	Sailor Moon	190 F
Cobra Wonder	290 F	Hokuto No Ken	390 F	Samurai Troopers	249 F
Cowboy Bebop	190 F	King Of Fighters	129 F	Shurato	249 F
Clamp School	149 F	Lain	190 F	Spriggan	290 F
Evangelion 3D	179 F	Legend of Christania	149 F	Studio Tron	249 F
Intron Depot	249 F	Miyazaki Roman Album	290 F	X de Clamp mo.	249 F
Gal. Express 999	349 F	Miyuki Chan	190 F	Tenchi Muyo	190 F
Gamest Mook	99 F	Nadia Memoire	390 F	Tokyo Babylon	249 F
Gundam	249 F	Patlabor	249 F	Vampire P. Miyu	249 F








TROOPERS 190 F — ROBOT 249 F — ORANGE R. 490 F — HOJO 20 th 290 F (NEW) — RG VEDA 249 F

MANGAS VERSION FRANÇAISE








DARK A. vol 4 — GUNNM vol 4 (NEW) — KATSUO vol 5 — KENSHIN vol 17 — RAN. vol 32 40 F — NAUSICAA vol 4 — IS vol 9 à 32 F — KIMENG. vol 5 59 F — CYBER vol 10 75 F

LES NEWS VF

Ah my Godess vol 1 à 18	45 F	Cowai (Toriyama)	55 F	Kenshin vol 1 à 18	40 F	Slam Dunk vol 1 à 13	32 F
Akira N&B vol 1 à 6	74 F	Dragon. Ball vol 1 à 41 à 42 F, n°42 à 57 F		Macross Sev. vol 1 à 7	40 F	Sous un rayon... vol 1 à 3	38 F
Akira couleur vol 1 à 14	94 F	Dr Slump vol 1 à 18	40 F	MK Ray Earth 1 à 6	45 F	Tekken Chinmi vol 1 à 12	34 F
Astro Boy vol 1 à 13	40 F	Evangelion vol 1 à 5	40 F	Noritaka vol 1 à 18	40 F	Toriyama H. cou. vol 1 à 3	38 F
B't X vol 1 à 15	42 F	Family Compo vol 1 à 10	48 F	Orange R. vol 1 à 18	34 F	Tough vol 1 à 10	48 F
Bastard vol 1 à 21	40 F	Goldorak vol 1 à 4	42 F	P. S. My Earth vol 1 à 15	32 F	Wish vol 1 à 4	59 F
Card C. Sakura vol 1 à 12	42 F	Gunnm Deluxe vol 1 à 4	74 F	Ranma 1/2 vol 1 à 32	40 F	X de Clamp vol 1 à 13	30 F
Cat's Eye vol 1 à 10	59 F	Gunnm vol 1 à 9	40 F	Rash vol 1 à 2	32 F	You're under Arr. vol 1 à 7	42 F
Chev. Du Zod. vol 1 à 28	32 F	Gunsmith Cats vol 1 à 7	40 F	Sailor Moon vol 1 à 18	40 F	Yuyu Hakusho vol 1 à 19	32 F
City Hunter vol 1 à 36	34 F	Hunter X Hunter vol 1 à 8	32 F	Short Program vol 1 à 3	59 F	3x3 Eyes vol 1 à 18	45 F




GTO vol 4 — BASARA vol 1 — CONAN vol 27 — HUNTER vol 8 (32 F) — YUGIOH vol 15 — SLAM vol 13 — KYO vol 2 — TSUBASA vol 22 (34 F) — KEN vol 22

MANGAS VERSION JAPONAISE

MANGAS JAP

Angel vol 1 à 7	40 F	K. Oran. Road vol 1 à 18	25 F	Shadow Lady vol 1 à 3	25 F	Anime Com. Dr Slump	55 F
Bastard vol 1 à 21	25 F	Madara les 7 volumes	350 F	Silent Mobius vol 1 à 5	55 F	Anime Com. Ken	55 F
Rash	25 F	Murder Licence vol 1 à fin	25 F	Toriyama H. cou. vol 1 à 3	25 F	Anime Com. Pompoko	55 F
C. Tsubasa vol 1 à 37	25 F	Slam Dunk vol 1 à 32	25 F	Video Girl Ai vol 1 à 15	25 F	Anime Com. Sailor Moon	55 F
C. Tsubasa J vol 1 à 9	25 F	Ogenki Clinic vol 1 à 5	40 F	Wingman vol 1 à 13	25 F	Anime Com. Saint Seiya	55 F
City Hunter vol 1 à 35	25 F	Patlabor vol 1 à 22	25 F	Yaiba vol 1 à 24	25 F	Anime Com. SFII	55 F
DNA vol 1 à 5	25 F	Ranma 1/2 vol 1 à 37	25 F	Yuyu Hakusho vol 1 à 19	25 F	Anime Com. Slam Dunk	55 F
Dr Slump vol 1 à 18	25 F	RG Veda vol 1 à fin	40 F	Anime Com. Ah my God.	55 F	Anime Com. Tenchi Muyo	55 F
Dragon Ball vol 1 à 42	25 F	Sailor Moon vol 1 à 18	25 F	Anime Com. Blue Seed	55 F	Anime Com. Yuyu Hak.	55 F
Ken vol 1 à 27	25 F	Saint Seiya vol 1 à 28	25 F	Anime Com. DBZ	55 F	Anime Com. 3x3 Eyes	55 F

Goods : shita, poster, jouets, armures !

TOUTES SÉRIES

Calendrier Totoro, etc	149 F
Cardass DBZ, Sailor Moon, etc.	2 F
Carte Postale	19 F
Celluloids Dragon BZ	149 F
Jumbo Card	19 F
Jouet GOLDORAK	1790 F
Jouets Pokemon	79 F
Maquette Patlabor	149 F
Peluche Pokemon	190 F
Porte clé Pokemon	49 F
Porte-monnaie Candy	290 F
Poster Pokemon	40 F
Ramicard nouvelles	10 F
Robot Gundam	149 F
Sac à dos Ranma 1/2	190 F
Shitajiki Captain Tsubasa	99 F
Tapisserie Evangelion	99 F
Trading card Evangelion	4 F
Trousse, stylo, gomme	20 F



TRADINGS A 4F

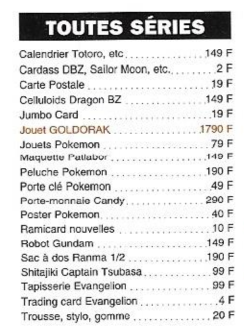
I'S ILLUST. 69 F



JOUET STREET F.

RAMICARD A 9F

CARTE P. 49 F





TOUTES SÉRIES

Celluloid Silent Mobius	190 F
Goods Kitty	79 F
Jouet Macross	249 F
Jouet Final Fantasy 8	149F
Montres	190 F
Peluche Lupin	290 F
Porte rami Dragon Ball	49 F
Poster Macross	190 F
Poster Perfect Blue	179 F
Poupée Sailor Moon	169 F
Ramicard DBZ	20 F
Règle Laputa	19 F
Robot Macross	69 F
Robot Goldorak	190 F
Shitajiki Sailor Moon	30 F
Tapisserie Ray Earth	99 F
Trading Card Ghost in...	4 F
Trading Card Slam Dunk	4 F
Trousse Lodoss	20 F



ARMURE DRAGON 449 F

ARMURE D'ODIN 7 990 F

SAINT SEIYA

Armure jap	690 à 4 990 F
Art book 1, 2 et 3	490 à 690 F
Armure VF	449 F
Cahier	49 F
Cardass	5 F
Celluloid	290 F
Coffret K7	390 F
CD	349 F
CD Single	149 F
Jouet	99 F
Maquette	390 F
Pamphlet	190 F
Porte-ramicard	49 F
Porte clé	99 F
Porte-monnaie	190 F
Poster	190 F
Ramicard	30 F
Shitajiki	99 F
Trading c.	5 F



ARMURE VF EPSILON



ARMURE JAP. ASGARD 890 F

* dans la limite des stocks disponibles - prix valables uniquement pour la VPC

*DISPONIBLES : ANDROMÈDE, PHÉNIX, PÉGASE OR

SERVICE D'OCCASION : RACHETONS TOUS VOS PRODUITS !

LA MUSIQUE D'ANIME/ROCK/JEU VIDEO



CD	
Ah My Godess	149 F
Albator	119 F
Bastard	190 F
B't X	190 F
Bubble Gum Crisis	249 F
Burn Up W.	149 F
Calimero	190 F
Captain Tsubasa	249 F
Cat's Eye	229 F
City Hunter 1/2/3/'91	190 F
C. H. Good bye my...	190 F
C. H. Dramatic Master II	290 F
Compil Génériques VF	119 F
Creamy	190 F
Cyber Formula	149 F
DBZ	149 F
Dirty Pair Flash 3	190 F
Emi	190 F
Evangelion	190 F
Final Fantasy	149 F
Galaxy Express 999	229 F
Ghibli	249 F
Ghost in The Shell	249 F
Gundam	149 F
Hokuto No Ken	249 F
JEUX VIDEO	Tél. !
Lodoss War	119 F
Lamu	190 F
Lupin The Third	190 F
Macross	190 F
Macross Seven	190 F
Macross VFX2	249 F
Maison Ikkoku	190 F
Memories	290 F
Metamor Dolls	149 F
Nadia	190 F
Nadesico	190 F
Orange Road	190 F
Patlabor	149 F
Plastic Little	190 F
Please Save My Earth	119 F
Queen Emeraldas	149 F
Ranma 1/2	190 F
Ruroni Kenshin	249 F
Sailor Moon	129 F

CD	
Saint Seiya	349 F
Samurai Troopers	149 F
Silent Mobius	190 F
Slam Dunk	149 F
Slayers	149 F
Spriggan	190 F
Tenchi Muyo	149 F
Toei Metal Hero	449 F
Toei Génériques	290 F
TMS Génériques	219 F
Vampire Miyu	190 F
You're under Arrest	149 F
Max	229 F
Namie Amuro	99 F
TRF	99 F
X Japan	99 F

SINGLE	
Ah My Godess	49 F
B't X	49 F
DNA	49 F
Dragon Ball GT	49 F
Dragon Ball Z	49 F
Evangelion	49 F
Galaxy Express	49 F
Lodoss War	49 F
Macross	49 F
Macross Seven	49 F
Nadia	49 F
Ranma 1/2	49 F
Sailor Moon	49 F
Saint Seiya	149 F
Samurai Troopers	49 F
SFII the Movie	49 F
Silent Mobius	49 F
Slayers	49 F
Spriggan	49 F
Tenchi Muyo	49 F
Globe	49 F
Namie Amuro	49 F
Smap	49 F
TRF	49 F
X Japan	49 F
V6	49 F



BOX CD... BOX CD... BOX CD...



Les news LD, DVD, Videos CD, Coffrets K7, etc.



CASSETTES VF	
Akira	99 F
Conan vol 1 à 9	99 F
Cow Boy Be Bop vol 1 à 9 STTitré	119 F
Cutey Honey vol 1 à 4	119 F
Dirty Pair vol 1 à 8	119 F
Dragon Ball GT vol 1 à 11	99 F
Escaflowne vol 1 à 9 STTitré	119 F
Evang. vol 1 à 9 STTitré	119 F
Ghost in the Shell	99 F
Gunbuster vol 1 à 3	119 F
Gun Smith Cats vol 1 à 3	99 F
Jayce vol 1 à 9	99 F
Ken II le surv. vol 1 à 7 STTitré	99 F
Le Tombeau des Lucioles	119 F
Olive et Tom vol 1 à 4	99 F
Porco Rosso	129 F
Queen Emeraldas	129 F
Slayers Try 1 à 8	99 F
Silent Mobius 1 à 9	99 F
Slam Dunk vol 1 à 4	119 F
Vampire Hunter vol 1 à 4	119 F
Windaria	129 F

DVD JAPONAIS	
Akite 1 à 2	390 F
Arc the Lad 1 à 3	390 F
AD Police 1 à 5	449 F
Angel Links 1 à 3	449 F
Blue Seed 1 à 7	390 F
Blues Submarine 1 à 4	449 F
B't X 1 à 5	390 F
Box Conan TV	1990 F
Box Macross	690 F
Box Master of Mosquito	690 F
Box S. Mobius TV	2 390 F
C. B. Be Bop 1 à 9	449 F
Chien des Flan. 1 à 7	349 F
Cyber Star 1	490 F
DBZ OAV US	290 F
Diall 1 à 3	590 F
DNA Sight 999.9	590 F
Eden's Bowy 1 à 3	590 F
Evangelion TV 1 à 8	449 F
Evangelion 4 OAV	849 F
Gasaraki 1 à 9	549 F
Goke Dokun 1 à 2	590 F
Harlock Saga 1 à 5	490 F
Heidi 1 à 6/PROMO	290 F
Jiman 1 à 6	490 F

DVD JAPONAIS	
Kiss 1 à 2	549 F
Kurogane Com 1 à 6	590 F
Lain	449 F
Lupin	449 F
Melty Lancer 1 à 3	490 F
Orguss 1 à 3	490 F
Orphen 1 à 8	490 F
Love Police 1 à 10	490 F
Pai Carret	590 F
Perfect Blue	790 F
Power Stone 1	549 F
Ruroni Kenshin 1 à 7	449 F
Shin Hakkenden 1 à 3	590 F
Shitamachi Virgins 1 à 6	549 F
Spriggan DTS	649 F
Sol Bianca vol 1	490 F
Tenchi Muyo in Love 1	849 F
Tenchi Muyo in Love 2	890 F
T. Muyo In L. 1 et 2	990 F
Tom Saw. 1 à 6/PROMO	290 F
T. Muyo TV Ser. 1 à 7	449 F
Virus 1 à 5	490 F
Yamato 1 à 5	490 F
DVD jap AUTRES	Tél. !
EROTIQUES/PC	Tél. !

DVD FRANÇAIS	
Albator 84 1 à 3	149 F
Cap. Flam 1 à 7	149 F
Cap. Flam film	149 F
Cités d'or 1 à 6	149 F
Cyber Six 1 à 3	129 F
Il était une fois...	169 F
Mermaid's Scar	179 F
M. Englouts 1 à 5	139 F
Macross plus	169 F
San Ku Kai 1 à 5	139 F
Erotiques	129 F
Ghost in the shell	169 F
Autres	Tél. !!

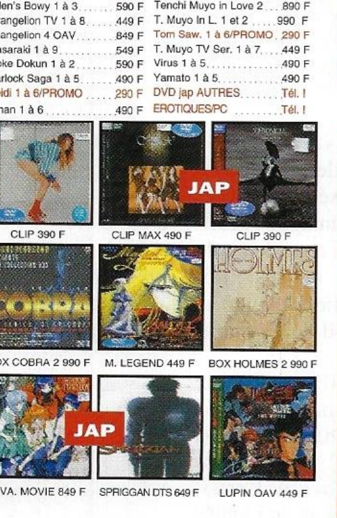
DVD US	
Art of Fighting	249 F
Blues Sub. n°6	229 F
Coff. Bubble G.	590 F
Coff. Lodoss W.	549 F
Coff. Rayearth	1 490 F
Cow Boy Be Bop 1 à 5	290 F
Coff. LA Blue Girl	590 F
Dragon Ball Z	249 F
Escaflowne	249 F
Gall Force	249 F
Ghost in the shell	249 F
Gundam	249 F
Ken movie	269 F
Kenshin TV	249 F
Lamu	249 F

DVD US	
Lain 1 à 5	249 F
L. of Crystania	269 F
Macross Plus	249 F
Patlabor 1	269 F
Q. Emeraldas	249 F
Ranma 1/2	249 F
Sailor M. movie	269 F
Sakura	249 F
Tenchi Muyo 1 et 2	249 F
T. des Lucioles	249 F
Tokyo Babylon	290 F
Urotsukidoji	Tél. !!
Utena	269 F
W. of Amnesia	249 F
Autres titres	Tél. !!

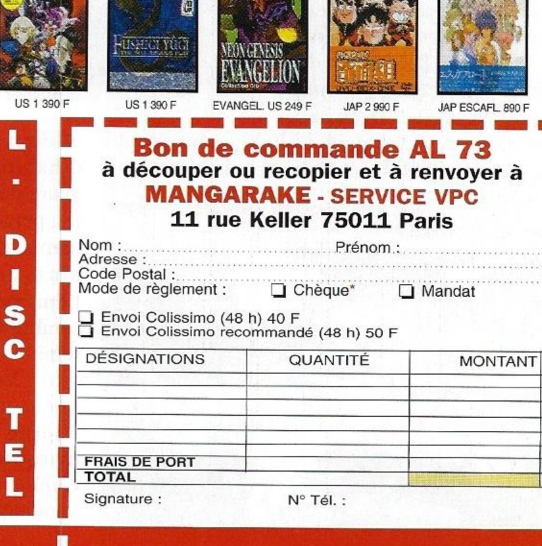
Promo : vidéos VF 49 F
Ushio & Tora, Flam, Sawyer...

COFFRETS K7	
Albator 78/84	349 F
Black Jack	349 F
Blue Seed	390 F
Capitaine Flam part. 1/2	349 F
Cités d'or	390 F
Cobra	390 F
Dragon Ball part. 1/2	390 F
DBZ série part. 1/2	390 F
DBZ série part. 3	449 F
DBZ 11 OAV	269 F
Ken le surv. série part.1/2	390 F
Ken le surv. série partie 3	490 F
Il était une fois l'esp.	390 F
Juliette/Maison Ikkoku 2	449 F
Lady Oscar 1/2	390 F
Les mondes engloutis	390 F
Nicky Larson/City Hunter	390 F
Olive et Tom	449 F
Princesse Sarah	349 F
Réincarnations	249 F
Robotech part 1/2/3	349 F
S. Seiya série part. 1	390 F
S. Seiya série part. 2	390 F
S. Seiya série part. 3	549 F
S. Seiya Pos. part. 1/2	199 F
Saint Seiya 4 films	289 F
Street Fighter II V	390 F
Tom Sawyer part 1/2	349 F
X-Or partie 1/2	349 F





L. DISC TEL



Bon de commande AL 73

à découper ou recopier et à renvoyer à
MANGARAKE - SERVICE VPC
11 rue Keller 75011 Paris

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : ....
Mode de règlement : ❑ Chèque* ❑ Mandat

❑ Envoi Colissimo (48 h) 40 F
❑ Envoi Colissimo recommandé (48 h) 50 F

DÉSIGNATIONS	QUANTITÉ	MONTANT
FRAIS DE PORT		
TOTAL		

Signature : N° Tél. :

*photocopie de la pièce d'identité recto verso obligatoire

COFFRETS VIDEO à 349 F

23e ANIME GRAND PRIX

LES MEILLEURS DESSINS ANIMÉS JAPONAIS DE L'ANNÉE 2000

1 – *Turn A Gundam* et son robot surnommé le "Gundam Moustachu" !
2 – Des situations cocasses, un brin embarassantes, dans *Love Hina*
3 – Les héros de *Saiyûki*. De gauche à droite : Sanzô, Gojô, Gokû et Hakka

COMME CHAQUE ANNÉE, LE MAGAZINE JAPONAIS ANIMAGE A DÉCERNÉ SES "OSCARS" DE L'ANIMATION PARMI LES DESSINS ANIMÉS VUS AU JAPON EN L'AN 2000, QUE CE SOIT À LA TÉLÉ, AU CINÉMA OU EN VIDÉO. PLONGEONS DANS CES RÉSULTATS, D'AUTANT QUE LA PLUPART DE CES SÉRIES ONT DE GRANDES CHANCES D'ARRIVER EN FRANCE DANS LE FUTUR.



Et cette année, le grand gagnant est... *Gensô maden Saiyûki* ! Ce titre peu évocateur cache une série qui est arrivée sur les écrans nippons en avril dernier (dont la diffusion vient juste de s'achever). C'est la grande révélation de l'année, car elle remporte non seulement la première place du classement général, mais parce que ses héros s'imposent en masse dans les classements des personnages, tout comme ses génériques.

Mais de quoi ça cause, mon bon monsieur ? Eh bien, *Saiyûki* (Voyage en occident) est basée sur la légende du même nom, celle-là même dont s'est inspiré TORIYAMA pour créer sa BD *Dragon Ball*. Voilà pourquoi le héros principal s'appelle tout bonnement Son Gokû ! Il est accompagné de trois compagnons qui affrontent elfes et magiciens noirs dans un univers d'*heroïc-fantasy*. Mais cette nouvelle adaptation (très libre) tiré d'un *manga* de MINEKURA Kazuya est d'inspiration *shôjo* (style graphique très fin, avec des personnages parfois efféminés). Comme d'habitude dans ce genre de séries, ce sont les personnages secondaires qui remportent le plus de succès. Ici, l'énigmatique Sanzô a, semble-t-il, fait l'unanimité.

Voilà pour le grand vainqueur, mais l'année 2000 est aussi marquée par *Card Captor Sakura*. Certes, le numéro un de l'année dernière a perdu une place au classement général, mais demeure encore très populaire. Un exploit quand on sait que la série télévisée est pourtant terminée depuis plus d'un an ! Les derniers épisodes, diffusés début 2000, auront suffi pour qu'il se classe 2e meilleur dessin animé de l'année, juste devant le film, sorti sur les écrans l'été dernier. De plus, le dernier épisode est élu "meilleur épisode de l'année" et Sakura reste encore l'héroïne préférée des Japonais. Même Li Shaolan (Lionel) parvient à se glisser à la seconde place des personnages masculins, et le superbe générique *Platinum* de SAKAMOTO Maaya (rien à voir avec notre FROGGY MIX national) est la meilleure chanson de l'année.

CLASSEMENT GÉNÉRAL DE L'ANNÉE 2000

1 -	Gensô maden Saiyûki	TV
2 -	Card Captor Sakura	TV
3 -	Card Captor Sakura (2e film)	Film
4 -	Hunter X Hunter	TV
5 -	Mugen no Ryvius	TV
6 -	Love Hina	TV
7 -	Ah ! My Goddess	Film
8 -	One Piece	TV
9 -	Inu Yasha	TV
10 -	Vandread	TV
11 -	Turn A Gundam	TV
12 -	Zoid	TV
13 -	Détective Conan	TV
14 -	Sakura Taisen	TV
15 -	Escaflowne	Film
16 -	Magical Dorémi #	TV
17 -	Jin-Roh	Film
18 -	Hand Maid May	TV
19 -	Digimon Adventure	TV
20 -	Initial D – Second Stage	TV

Les autres gagnants

Seulement 16e l'année dernière, le dessin animé de *Hunter X Hunter* (n°4) a su conquérir son public. On comprend d'ailleurs mal pourquoi la série vient de s'achever, alors que le *manga* continue toujours d'être publié... *Mugen no Ryvius* (n°5) était la grande production de l'année 2000 des studios Sunrise. Déjà très bien classée il y a un an, cette série de science fiction termine sa carrière très honorablement. *Love Hina* est certainement la comédie du moment : mettant en scène un étudiant timide entouré de tout un tas de jolies jeunes filles au tempérament déluré, la recette semble facile, mais l'humour et la réalisation soignée placent ce dessin animé dans la lignée de *Tenchi Muyo*, *Ah ! My Goddess* et *Maison Ikkoku* ! La série s'offre en *guest-star* la présence d'HAYASHIBARA Megumi (qui interprète aussi les génériques), la grande comédienne du dessin animé nippon.

ET PLUS LOIN...

26 -	Digimon Adventure 02	TV
30 -	Majûshi Orphen Revenge	TV
31 -	Furi Kuri	OAV
34 -	NieA_7	TV
39 -	Moon Guardian	OAV
53 -	Ima soko ni iru boku (L'autre monde)	TV
56 -	Ayashi no Ceres	TV
60 -	Blood the last vampire	Film
72 -	Pokémon – Film 3	Film
75 -	GTO	TV
	Pokémon	TV
	Yû-gi-oh Duel Monsters	TV

▽ *Vandread*, une série d'action mettant en scène de beaux robots entièrement réalisés en 3D



MEILLEUR PERSONNAGE FÉMININ

1 -	Kinomoto Sakura	*Card Captor Sakura*
2 -	Belldandy	*Ah ! My Goddess*
3 -	Narusegawa Naru	*Love Hina*
4 -	Higurashi Kagome	*Inu Yasha*
5 -	Yanoe	*Saiyûki*
6 -	Nami	*One Piece*
7 -	Ririn	*Saiyûki*
8 -	Aibaha Ai / Sherry	*Détective Conan*
9 -	Machi	*Hunter X Hunter*
10 -	Deeta Leiberai	*Vandread*

MEILLEUR PERSONNAGE MASCULIN

1 -	Genjô Sanzô	*Saiyûki*
2 -	Li Shaolan (Lionel)	*Card Captor Sakura*
3 -	Kurapika	*Hunter X Hunter*
4 -	Inu Yasha	*Inu Yasha*
5 -	Son Gokû	*Saiyûki*
6 -	Cho Hakkai	*Saiyûki*
7 -	Orphen	*Majûshi Orphen Revenge*
8 -	Edokawa Conan	*Détective Conan*
9 -	Zoro	*One Piece*
10 -	Kirua	*One Piece*

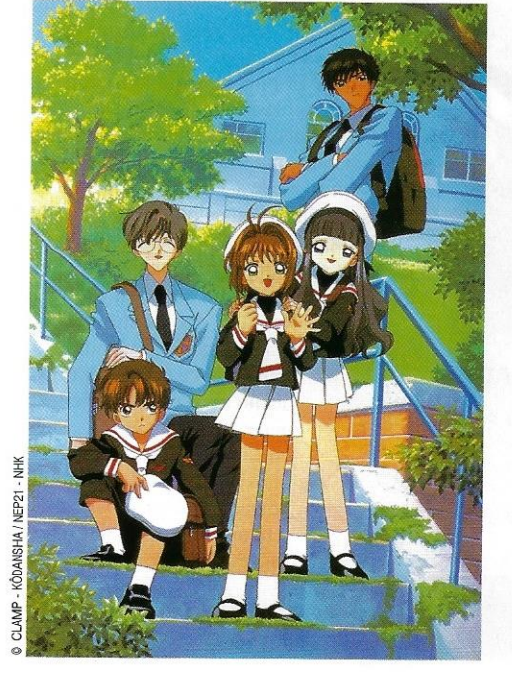
Toujours dans le registre des comédies, *Ah ! My Goddess* (n°7) fait justement son grand retour grâce au film sorti en octobre dernier. Il permet à Belldandy de revenir parmi les personnages féminins, directement à la seconde place. En effet, il n'était possible de voter que pour ce qui se rapportait à des dessins animés vus en 2000 au Japon. Nous avons ensuite les "classiques", qui sont là depuis plus d'un an, comme *One Piece* (n°8), *Détective Conan* (n°13), *Magical Dorémi#* (n°16 – seconde série de *Magical Doremi*), *Digimon* (n°19 et n°26). *Pocket Monster* (n°75) alias *Pokémon* est encore présent, même si la série est toujours en perte de vitesse. Elle continue encore au Japon puisqu'une quatrième saison est en cours de diffusion.

Un autre qui risque d'être là pour plusieurs années, c'est le dessin animé *Inu Yasha*, tiré de la dernière BD de TAKAHASHI Rumiko. Toutes les autres adaptations de l'auteur ont été particulièrement longues (*Ranma 1/2, Maison Ikkoku, Lamu*), et sachant que la BD d'*Inu Yasha* compte déjà 18 tomes, il est probable que ce soit encore le cas. C'est YAMAGUCHI Kappei, qui fut jadis la voix masculine de Ranma, qui incarne cette fois encore le héros principal de cette nouvelle histoire. Cela lui permet d'ailleurs de revenir dans le classement des meilleurs voix de dessin animé (5e).

Parmi les nouveautés vraiment inédites de l'année 2000, on retiendra aussi *Vandread*, dernière production du studio Gonzo (*Blue Submarine n°6*) qui mélange animation 2D et images de synthèse, *Hand Maid May*, la comédie type pour *otaku* (jolie héroïne, diffusion le soir) et *NieA_7*, dessiné par ABE Yoshitoshi (*Serial Experiments Lain*).

En dehors du second film de *Card Captor Sakura* et de *Ah ! My Goddess*, les longs métrages font une entrée discrète dans le classement général. Si *Escaflowne* arrive 15e, c'est grâce à la notoriété de la série télévisée. En revanche, des films d'auteurs tel que *Jin-Roh* (17e) ou *Blood the last vampire* (n°60) se font un peu plus discrets. Il est vrai que leur diffusion dans les salles nipponnes est aussi plus modeste que les *blockbusters* tirés de séries à succès. Petit clin d'œil, pour finir, à *Furi-Kuri* (n°31), dernière production du studio Gainax (*Evangelion*), sortie uniquement en vidéo, qui aurait mérité de gagner quelques places. Le côté déjanté de cette histoire n'a visiblement pas séduit les foules…

▽ *Card Captor Sakura*, l'un des plus grands succès des dessinatrices CLAMP (*Tôkyô Babylon, Magic Knight Rayearth, RG Veda*)

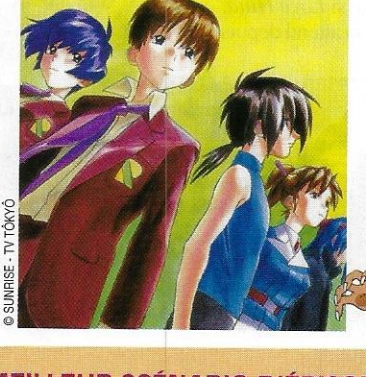


1 – Luffy, l'homme caoutchouc de *One Piece*
2 – *Hunter X Hunter*, de l'auteur de *Yû Yû hakusho*
3 – La seconde série de *Digimon*
4 – *Yu-Gi-Oh* tape dans le registre des séries de cartes et de monstres
5 – *Pokémon* se poursuit toujours…

Les autres classements

Il est évident que les grandes tendances du classement général se retrouvent dans les classements annexes. Le vainqueur, *Saiyûki*, se retrouve un peu partout : les personnages principaux étant des garçons, ils investissent le classement des personnages masculins. Les héros de *Card Captor Sakura*, *One Piece* et de *Hunter X Hunter* sont également ceux qui reviennent le plus souvent. Et citons aussi *Détective Conan*, certainement le dessin animé le plus ancien parmi tous ceux classés, dont la popularité ne fléchit toujours pas.

Du côté des voix de dessins animés, toujours aucun changement à la première place occupée depuis maintenant onze ans par madame (elle s'est mariée depuis) HAYASHIBARA Megumi ! On ne présente plus cette comédienne qui incarne généralement de forts personnages féminins : Ranma-chan (*Ranma 1/2*), Momiji (*Blue Seed*), Ai (*Vidéo Girl Aï*), etc. Pourtant, parmi les cinq premières séries, elle n'incarne aucun des personnages principaux, mais on la retrouve dans *Love Hina* ou encore *Détective*



◁ Un graphisme agréable pour *Mugen no Ryvius* de Sunrise

▽ *Inu Yasha*, dernière adaptation d'un *manga* de TAKAHASHI Rumiko

MEILLEUR SCÉNARIO D'ÉPISODE

1 -	*Card Captor Sakura*	n°70 (dernier)
2 -	*Turn A Gundam*	n°50 (dernier)
3 -	*Hunter X Hunter*	n°45
4 -	*Mugen no Ryvius*	n°26 (dernier)
5 -	*Saiyûki*	n°16

Conan. Sa notoriété suffit ensuite à la faire élire ! Grâce à *Saiyûki*, SEKI Toshihiko revient dans le trio gagnant des doubleurs. La voix du ténébreux Sanzô, c'est lui ! Enfin, une petite nouvelle nous arrive, HORIE Yui (n°4) : il faut dire qu'elle a particulièrement bien choisi ses rôles, puisqu'elle a travaillé sur bon nombre de séries devenues très populaires en 2000 : *Love Hina, Ryvius, Moncolle Knight*...

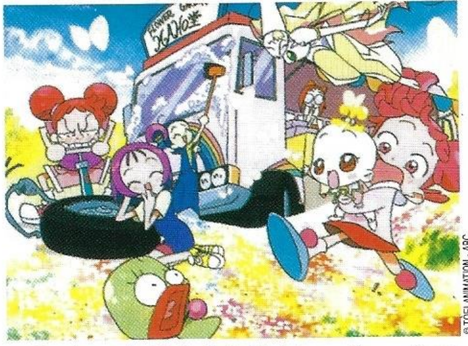
Cette année encore, le magazine Animage, qui organise cet Anime Grand Prix, avait supprimé les deux derniers classements qui permettaient d'élire les meilleurs dessins animés et personnages parmi tout ce qui a été produit au Japon depuis 50 ans ! Il est vrai que voter parmi un tel choix n'était pas aisé, et que le magazine ne pouvait plus offrir le petit livret recensant tous ces dessins animés à cause de sa taille devenue trop importante.



1 – *Jin-Roh* est sorti au Japon en juin 2000
2 – L'histoire du film de *Ah ! My Goddess* se déroule bien après la série d'OAV
3 – *Escaflowne*, un film sombre très différent de la série télévisée
4 – *Card Captor Sakura* revenait sur grand écran pour la seconde fois l'été dernier

MEILLEURE CHANSON

1 -	Platinum	*Card Captor Sakura*	2e générique de début
2 -	Still Time	*Gensô maden Saiyûki*	2e générique de début
3 -	Sakurasaku	*Love Hina*	Générique de début
4 -	For Real	*Gensô maden Saiyûki*	1e générique de début
5 -	Dis—	*Mugen no Ryvius*	Générique de début



△ Dans la seconde série de *Magical Dorémi*, nos petites magiciennes doivent s'occuper d'un drôle de bébé !

À quand tout ça en France ?

Sans être un cru exceptionnel, l'année 2000 aura révélé quelques séries que nous sommes désormais curieux de découvrir en France : *Saiyûki* en tête, citons aussi *Love Hina, Vandread, Inu Yasha* et celles qu'on attend depuis plus d'un an déjà, *One Piece* et *Hunter X Hunter*. Notre souhait devrait être en partie exaucé puisque Déclic Images s'apprête à éditer, en vidéo sous-titrée, les deux premières ! *One Piece* devrait probablement sortir prochainement *via* le label français de Tôei Animation, quant à *Vandread*, la série est acquise par AB Productions, mais aucune sortie ou diffusion n'est programmée pour l'instant. Seul *Hunter X Hunter* et *Inu Yasha* ne sont pas encore annoncés, mais nous pouvons au moins profiter du *manga* de TOGASHI chez Kana.

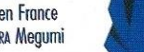
On remarque aussi que, pour une fois, un certain nombre de choses sont arrivées chez nous assez rapidement : *Card Captor Sakura* a été entièrement diffusée sur Fox Kids, *Jin-Roh* est sorti au cinéma avant même d'arriver au Japon, et de nombreuses séries sont en cours de diffusion en France : *Magical Dorémi, Digimon, Pokémon*. Côté films, si Dynamic Visions nous a annoncé avoir récupéré celui d'*Escaflowne*, celui de *Ah ! My Goddess* reste libre, à ce jour. Ceux de *Sakura* sont désormais détenus par M6, mais nous ignorons quand et sous quelle forme ils seront proposés.

Enfin, le grand absent des écrans français reste la série de *Détective Conan* ! Le *manga* se vend très bien, mais le gros problème du dessin animé, c'est son nombre d'épisodes (plus de 200) qui refroidit plus d'un éditeur, surtout ceux qui ne traitent que la vidéo. Mais, qui sait...

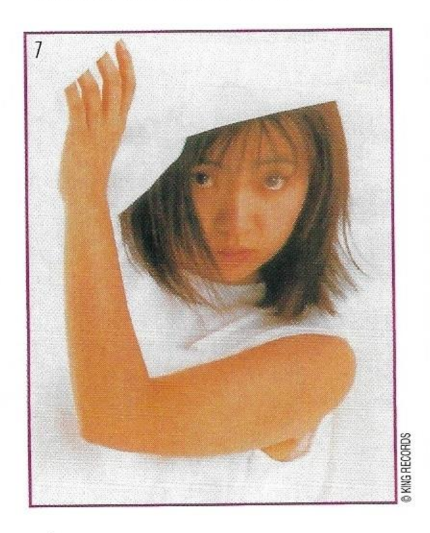
À vous de voter

Pour la huitième année, nous vous invitons à vous exprimer à votre tour sur le sujet, en votant à notre Anime Grand Prix Français. Les catégories restent les mêmes, et vous n'aurez qu'à remplir ou à recopier le bulletin ci-contre. Pour répondre à ceux qui réclament une catégorie "meilleur *manga*", nous rappelons que nous sommes avant tout un magazine sur l'animation. Et puis pourquoi récompenser uniquement la BD japonaise alors que parmi les dessins animés, nous mélangeons aussi bien ceux qui viennent du Japon, des États-Unis ou de l'Europe ? Beaucoup nous réclament aussi plus de choix par catégorie. Sachez que le dépouillement de vos votes s'effectue manuellement, et que c'est déjà un travail titanesque ! Rajouter deux autres choix par catégorie reviendrait à multiplier ce travail par trois, ce qui nous paraît difficile à gérer, d'autant que vous êtes chaque année plus nombreux à voter. Malgré tout, nous comptons sur vous, et rendez-vous en octobre pour les résultats.

Olivier FALLAIX



5 – *Furi Kuri*, dernière production Gainax
6 – *Détective Conan*, le grand succès de ces dernières années encore inédit en France
7 – HAYASHIBARA Megumi



MEILLEUR COMÉDIEN DE DOUBLAGE

1 -	HAYASHIBARA Megumi	Haruka (*Love Hina*), Rei (*Evangelion*), Lina Inverse (*Slayers*), Valentine (*Cowboy Bebop*), Sherry (*Conan*)
2 -	TANGE Sakura	Sakura (*Card Captor Sakura*), Kozue (*Ryvius*), Maico (*Android Maico 2010*)
3 -	SEKI Toshihiko	Sanzô (*Saiyûki*), Katsuma (*Blue 6*), Chichiri (*Fushigi Yûgi*), Ikumi (*Ryvius*), Guy (*Nadesico*), Duo (*Gundam-W*)
4 -	HORIE Yui	Naru (*Love Hina*), Michelle (*Ryvius*), Harris (*Argento Soma*), Rokuna (*Moncolle Knight*)
5 -	YAMAGUCHI Kappei	Inu Yasha (*Inu Yasha*), Kudô Shin'ichi (*Conan*), Ranma (*Ranma 1/2*)



Anime Grand Prix Français



Pour la huitième année consécutive, nous vous proposons d'élire vos dessins animés préférés ! Pour participer, utilisez ou recopiez ce bon, mais n'inscrivez qu'un seul choix par catégorie. Les résultats seront publiés dans le numéro 75 (octobre 2001).

A : MEILLEURE SÉRIE TV

____

Votre meilleure série animée TV parmi toutes celles que vous avez pu voir en France à la TV ou en vidéo. N'oubliez pas qu'il existe aussi quelques bonnes séries américaines ou européennes...

B : MEILLEUR FILM D'ANIMATION CINÉMA

____

Qu'ils soient sortis au cinéma ou simplement en vidéo, de Disney à Miyazaki en passant par Grimault, choisissez votre long métrage d'animation culte. Une seule condition, qu'il soit sorti en France.

C : MEILLEURE OAV

____

OAV signifie Original Animation Vidéo. Il s'agit de dessins animés réalisés uniquement pour la vidéo (à l'inverse des séries TV ou Films). Comme les films et séries, il faut qu'ils soient sortis en France (sous-titré ou doublé). Les *TV Special* concourrent dans cette catégorie.

D : MEILLEUR ESPOIR

____

Dites-nous quel dessin animé encore inédit en France vous aimeriez voir traduit (série TV, film ou OAV).

E : MEILLEUR PERSONNAGE FÉMININ

______________ / ______________

F : MEILLEUR PERSONNAGE MASCULIN

______________ / ______________

Deux rubriques tout à fait évidentes ! Précisez bien de quel dessin animé il est extrait.

G : MEILLEUR GÉNÉRIQUE OU CHANSON

______________ / ______________

Vous pouvez aussi bien voter pour des génériques français qu'étrangers. Si vous ne connaissez pas le titre, précisez s'il s'agit d'un générique de début ou de fin, son numéro et le titre du dessin animé.

H : MEILLEURE VOIX FRANÇAISE

______________ / ______________

Si vous ne connaissez pas le nom du comédien doubleur, indiquez-nous juste le nom du personnage qu'il interprète et le dessin animé.

1 - Depuis combien de temps lisez-vous AnimeLand ?

____

2 - Aimez-vous la nouvelle présentation adoptée depuis le n°64 ?

❑ Oui ❑ Non ❑ Indifférent

3 - Quelle rubrique préférez-vous dans AnimeLand ?
*(Numérotez de **1** à **5**, par ordre de préférence, les 5 meilleures)*

❑ Courrier ❑ Portrait de voix ❑ Fiches Tech.
❑ What's Up Doc ❑ Interview ❑ Manga traduits
❑ Péritel K7 ❑ Internet ❑ Produits dérivés
❑ Péritel DVD ❑ Pingouin Masqué ❑ Rendez-vous
❑ Jeux vidéos ❑ L.E.V. ❑ News & Brèves

4 - Que souhaiteriez-vous trouver dans AnimeLand ?

____

5 - Quels autres magazines lisez-vous ?

____

6 - Quels sont vos loisirs en dehors de l'animation et du manga ?

❑ Sport ❑ BD ❑ Comics
❑ Romans ❑ Jeux vidéo ❑ Informatique
Autres : ____________________

7 - Possédez-vous :

❑ Un ordinateur ❑ Une console
Marque ou modèle : ____________________

8 - Êtes-vous équipés d'un lecteur de DVD ?

❑ Lecteur de salon ❑ Sur l'ordinateur ❑ Sur la console

9 - Quelle chaîne de télévision regardez-vous le plus souvent ?

____

Et avez-vous : ❑ Le câble ❑ Le satellite

10 - Quels produits liés à l'animation achetez-vous ?

❑ Vidéo ❑ *BD / Manga* ❑ CD
❑ DVD ❑ *Art-books* ❑ *Goodies*
❑ CD-Rom Autres : ____________________

11 - Où vous les procurez-vous ?

❑ Boutiques spécialisées ❑ VPC
❑ Achats à l'étranger ❑ Internet
Autres : ____________________

12 - Quel bugdet mensuel moyen consacrez-vous à l'animation et au manga ?

____________ F / Mois

13 - Quelle est votre profession ?

____

Envoyez vos réponses avant le 25 août 2001 à : AnimeLand 8e Anime Grand Prix Français - 14, rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20
Vous pouvez aussi voter sur Internet : ***www.animeland.com***

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Nom : ____________ **Prénom :** ____________ **Age :** ______

Adresse : ______________________________

Code Postal : __________ **Ville :** ____________ **Pays :** __________

Tiger Mask

SORTI DES STUDIOS DE LA TÔEI EN 1968, TIGER MASK EST UN DESSIN ANIMÉ QUE TOUS LES PROFESSIONNELS SE DEVRAIENT D'AVOIR VU. VÉRITABLE POINT DE DÉPART D'UN STYLE DE REPRÉSENTATION AUJOURD'HUI ENCORE UTILISÉ, IL EST EN OUTRE UN TITRE CULTE DU "DRAME HUMAIN ET SOCIAL" SUR FOND DE CATCH DANS L'APRÈS-GUERRE.

Lorsque l'on parle de dessin animé japonais, et plus particulièrement lorsque l'on s'adresse à un public averti, et que l'on parle de dessins animés pour garçons, il y a une première image évidente : combats, combats, combats. Et quelques rixes aussi. Le premier titre qui vient à l'esprit ? *Dragon Ball*, suivi par *Saint Seiya, Ken, Yuyu Hakushô, Muscleman*, ou plus récemment *One Piece, Kenshin* et autres. Ce style de production est basé autour d'un concept aussi simple qu'efficace : proposer un héros qui rencontre des adversaires de plus en plus puissants, et qu'il vaincra grâce à son abnégation et ses valeurs morales, mises en avant par la "méchanceté" de ses ennemis. Quelques-uns des éléments clefs (ô combien classiques) d'un tel récit sont les comparses disparates aux personnalités bien définies, les remises en question suivies de longs entraînements face à un nouvel ennemi invincible, et le combat pour un idéal souvent inaccessible en début d'aventure. Ce style très prisé, qui refait régulièrement surface dans les *manga* et sur les écrans japonais, est une exclusivité de l'archipel. Et même si chacune de ces séries apporte son lot de nouveautés et d'amusement, elles sont toutes héritières de la première d'entre elles, qui révolutionna à elle seule toute l'animation japonaise en son temps : *Tiger Mask* !

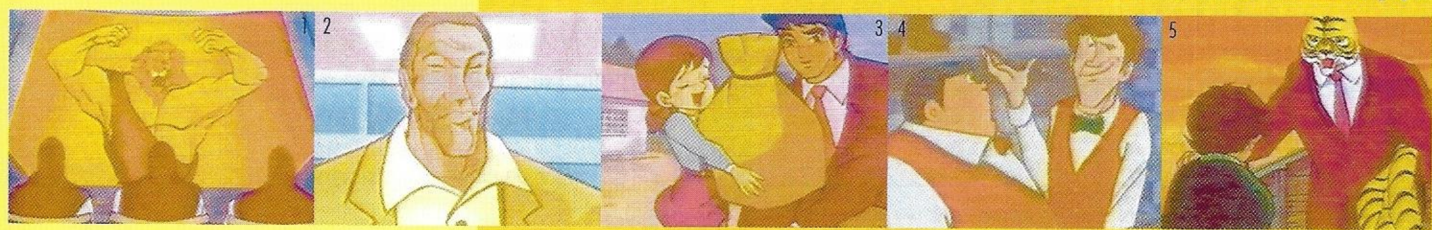
Qui es-tu Tiger Mask ?

Japon, années 60. Dans cette période d'après-guerre, l'archipel recommence seulement à goûter à une liberté, les États-Unis ayant relâché la bride politique. Après avoir reconstruit le pays, la population doit désormais retrouver son identité. C'est dans ce contexte que prend naissance la légende de *Tiger Mask*. Dans la banlieue de Tôkyô, Kenta (huit ans environ) et ses jeunes amis de « Chibikko House », littéralement « la maison des petits enfants », jouent au catch. Tous orphelins, ils ne doivent leur salut qu'à la bonté de Ruriko et de son grand frère, propriétaires de l'austère institut. Criblé de dettes, et harcelé par une bande de yakuzas qui lorgnent sur leur terrain, le destin du précaire orphelinat semble tout tracé.

C'était, bien entendu, sans compter sur l'arrivée providentielle de Date Naoto, richissime homme d'affaires. Ancien pensionnaire de l'orphelinat, il s'était enfui à la pré-adolescence, et revient aujourd'hui sauver ses seuls souvenirs d'enfance. Ce qui, vu sa gentillesse exagérée, sa couardise et sa maladresse, semble mal parti. Dans le même temps, un mystérieux catcheur du nom de Tiger Mask arrive au Japon. Réputé pour sa cruauté et sa férocité sur le ring aux États-Unis, il est craint par tous, vu le nombre d'adversaires qu'il envoya aux urgences. Sans pitié, il est un « méchant catcheur », ennemi juré des « bons catcheurs ». Pour lui et ceux de son espèce, rompre les règles, frapper l'ennemi à l'aide d'ustensiles (chaises, gongs) ou l'estropier font partie d'un terrible quotidien. Dès son arrivée, il est pris à partie par Giant Baba et Inoki Antonio, deux catcheurs japonais historiques, équivalents de Hulk Hogan dans leur pays.

QUELQUES PERSONNAGES...

• **Date Naoto / Tiger Mask :** Le premier héros torturé de l'histoire de la Tôei. Persécuté, intrinsèquement bon, il se fiche de son image et fait preuve d'une incroyable abnégation pour les enfants (les principaux spectateurs).
• **M. Wakatsuki :** Le gérant de l'orphelinat. À l'époque où Naoto y était pensionnaire, il était lui-même enfant. C'est le grand frère de Ruriko.
• **Wakatsuki Ruriko :** Lorsqu'elle était enfant, son père dirigeait l'orphelinat. Après le décès de celui-ci, elle reprend "l'affaire". Elle aime Naoto en secret, en se doutant qu'il est Tiger Mask.
• **Kenta :** Un jeune pensionnaire de l'orphelinat. Il est un grand fan de Tiger Mask, mais n'aime pas Naoto, que tous les enfants surnomment « Tonton Pleurniche ». Il faut dire que Naoto en fait des tonnes pour qu'on ne fasse pas le rapprochement avec Tiger Mask.
• **Daigo Daimon :** Assez peu présent dans la première partie de la série, il est cependant le meilleur ami de Naoto, et lui prêtera main-forte en cas de coup dur. Sa croix sur la joue, qui lui vient de sa fuite de l'Antre du Tigre, a inspiré le créateur d'un certain samouraï roux...
• **Arashi Toranosuke :** Un grand maître du judo, très sage et très fort, comme tous les grands maîtres. À chaque fois que Tiger doutera de lui, il ira faire un tour dans son jardin japonais pour écouter ses sages conseils.
• **Giant Baba :** Il fut le plus grand catcheur japonais de l'après-guerre, et mit en place la Japan Pro-Wrestling Federation sur pieds. Il combattait encore il y a quelques années malgré ses 60 ans passés. Il est décédé en février dernier.
• **Inoki Antoni :** Un autre grand catcheur des années 60. Aujourd'hui, il a cessé de combattre, mais est un personnage controversé de la scène des sports de combats japonaise à cause d'un championnat à la K-1 qu'il a monté il y a quelques mois.



1 – L'ordinateur ultra-puissant de l'Antre du Tigre a sélectionné LionMan pour en finir avec Tiger...
2 – Giant Baba, une légende du catch japonais, profite d'un trait particulièrement soigné
3 – Naoto sera très touché par sa rencontre avec Chizuru, la petite orpheline aveugle mais cependant altruiste
4 – Le syndrome "Hanna Barbera" frappe les personnages secondaires dans les premiers épisodes
5 – Lorsqu'il part en tournée, Tiger Mask joue aussi les assistantes sociales dans un Japon d'après guerre assez dramatique

Hors de question de jouer un théâtre sanglant sur les rings du Japon ! Malheureusement, des Américains vindicatifs ont aussi fait le voyage pour régler leurs comptes avec l'infâme Tiger Mask…

L'Antre du Tigre

Après quelques combats d'une violence inouïe, où les adversaires du tigre indomptable repartent sur des civières sanguinolentes, on apprend grâce à une pirouette scénaristique d'une touchante naïveté, que Naoto et Tiger ne sont qu'une seule et même personne ! Naoto n'est donc pas homme d'affaires, mais bien un catcheur surpuissant, et en possession d'une petite fortune due à ses cachets bien mérités. Cependant, il est soumis à la terrible loi d'une organisation secrète basée dans les Alpes, spécialisée dans l'entraînement de « méchants catcheurs » : l'Antre du Tigre ! Tiger Mask se fera donc rappeler à l'ordre par son cruel *manager*, Mister X, qui vient lui réclamer son pourcentage. Un choix cornélien se pose alors à Naoto-Tiger : payer l'Antre du Tigre, ou sauver les enfants des yakuzas en rachetant les terres ? La décision de Naoto, sentimental qui n'a pas choisi d'être méchant, sera donc de sauver les enfants. Pour lui commencera donc le calvaire. Le calvaire, ce sera Mister X et la règle impitoyable de l'Antre du Tigre. Chaque catcheur qui aura survécu à son entraînement surhumain sera assez puissant pour être à l'abri du besoin jusqu'à la fin de ses jours. Mais s'il ne verse pas son pourcentage sur ses gains, il sera condamné à mort par la puissante organisation. Des tueurs de catcheurs se mettront à ses trousses, et toute sa vie ne sera qu'une fuite sans fin, jusqu'à la mort pour les plus malchanceux. Voici donc l'histoire tragique de Date Naoto, l'homme qui défia l'Antre du Tigre.

Premiers pas d'un genre…

En 1968, produire un ou plusieurs épisodes de dessin animé, et ce à un rythme hebdomadaire, demande de l'argent, et du savoir-faire. Les stars de l'époque sont *Atom* (*Astro le Petit Robot*), et *Umi No Triton*, des studios de TEZUKA. Chez Tôei, on a *Cyborg 009*, *Raimbow Sentai Robin*, et *Mahô Tsukai Sally* (*Sally la petite sorcière*). À cette époque, les dessins animés ne sont encore qu'en noir et blanc, et évoquent des aventures de la Hanna-Barbera avec un *design* simili-TEZUKA. Visages rondouillards, violence maîtrisée, "toonesque", les adaptations de *manga* ou les créations originales dans le style "*Atom*" font la loi. C'est alors qu'intervient la couleur, et avec elle une nouvelle dimension dans l'expression visuelle. Le premier dessin animé couleur de la Tôei sera la seconde partie de la série *Mahô Tsukai Sally*, qui ne joue pas trop sur les teintes, vu le nombre de postes encore noir et blanc à l'époque. Mais la première œuvre qui utilisera entièrement la couleur pour donner un résultat nouveau, ce sera donc *Tiger Mask*. Adapté d'un *manga* au style un peu "ISHINOMORI" (voir les retro-*manga* sur *Kamen Rider* et *Cyborg 009*), *Tiger Mask* conte l'histoire romancée d'un vrai catcheur. Et pour retranscrire la violence de l'histoire, la Tôei va faire preuve de génie, et confier toute la partie graphique au regretté KOMATSUBARA Kazuo, que l'on ne présente plus. Dès le début du premier épisode, on sent l'œuvre expérimentale. Pour rendre le dessin plus sérieux, le trait est grossier, donnant un rendu inégalé jusqu'ici. Cependant, on sent que l'équipe se cherche encore. Les personnages importants comme Tiger ou ses alliés sont dessinés de manière "réaliste", tandis que les *barman* par exemple semblent sortis de *Scoubidou*. Des différences entre les personnages qui iront en s'estompant avec l'avancée de la série, mais qui saute aux yeux lorsqu'elle est là. L'animation elle-même, fait preuve de grande audace malgré les faibles moyens du bord. Mouvements de caméras autour d'un personnage, course sur le ring en vue subjective, etc.

Représentation de la violence

Dès les premiers combats, *Tiger Mask* exploite une nouveauté : la surenchère graphique. Jusqu'à présent, les héros étaient tous justes et bons, sauf un ou deux « *cool-guy* » avant l'heure, comme certains personnages de *Cyborg 009*, mais rien de bien méchant. Dès le début, *Tiger Mask* se démarque de tout ce qui a été fait jusqu'à présent. Première scène de l'*anime*, que l'on retrouvera dans TOUTES les œuvres mettant des combats en scène : trois Américains attendent Tiger Mask à l'aéroport de Tôkyô. Après avoir répété plusieurs fois à la caméra qu'ils souhaitaient se venger, en voilà un qui empoigne la rambarde et la tord d'une main. Une démonstration de force, qui sert à établir avec un discours minimum le niveau de puissance de l'adversaire. Il vous suffira de regarder une autre œuvre du genre pour vous rendre compte que ce postulat est toujours repris.

Autre grande originalité : au début de la série télévisée, Tiger Mask est méchant. Il ne se bat pas dans les règles, et massacre à coups de seaux les deux Américains (avec l'obligatoire chapeau de Cow-Boy) qui l'avaient provoqué. Par la suite, il va commencer à affronter des super-catcheurs que lui envoie Mr X. Exemple : Mr Wolf à la dentition impressionnante, qui se lime les crocs avant chaque combat. Tiger Mask lui enfoncera la mâchoire en piétinant sa bouche. Et au sixième épisode arrive quelque chose d'incroyable : le premier tueur de catcheurs de






1 – Quelle peut bien être la nationalité de ce nouvel adversaire ? Tiger Mask profite de bon nombre de clichés, même visuels
2 – Cas de conscience pour Naoto : le championnat ou les yeux d'une petite fille ?
3 – Les spectateurs ne sont pas toujours réceptifs au sens artistique de l'Antre du Tigre
4 – Une pique aux yeux, l'un des coups favoris des adversaires de Tiger Mask. Ce dernier s'est fait crever les yeux dix fois dans toute la série
5 – Mister No, l'homme caoutchouc au physique… comment dire… interpellant



6 – Les trois pontes de l'Antre du Tigre, de sacrées sales gueules qui préfigurent bien des méchants de série TV
7 – Naoto et Ruriko au Zoo, dans leur enfance C'est là que notre héros aura le déclic pour devenir catcheur
8 – Quand on est un méchant, tous les coups sont permis, même les plus bas

QUELQUES ENNEMIS

- **Mr X :** Le *manager* de la mort, c'est lui ! Il parcours le monde à la recherche de jeunes recrues pour l'Antre du Tigre, ainsi que pour remettre les catcheurs, qui oublient de payer, dans le droit chemin. Le méchant ultime, veule, couard, cruel ou intransigeant selon sa position.
- **Les maîtres de l'Antre :** Ces trois personnages sont les détenteurs de l'autorité absolue de la base secrète. Nul n'a jamais vu leurs visages. On notera cependant qu'une entité encore plus mystérieuse se trouve au-dessus d'eux.
- **Black Python :** Le premier gros adversaire de Tiger Mask. Il possède une force phénoménale.
- **The Golden Mask :** Son masque diffuse une lumière aveuglante, et ses mâchoires mécaniques déchirent l'acier. Tiger le battra en lui enfonçant le gong dans la bouche.
- **The Lion Man :** Pour prouver sa force à Tiger Mask, il brise une caisse remplie de bouteilles de cola. De manière générale, les catcheurs à consonance féline sont toujours des super-boss. On aura plus tard Black Panther, Big Tiger, etc.



1 – « *Ma cause est plus juste que la tienne, chevalier !* » … ou presque Le principe du héros qui retrouve force et courage par son abnégation prend naissance dans *Tiger Mask* et ses matches test pour la foi du héros
2 – Une belle brochette de méchants, présente afin de rendre l'attente du tournoi insupportable pour les spectateurs. Une recette qui a fait des émules dans bien des séries
3 & 4 – L'affreux Golden Mask et son faciès éclairant qui aveugle toute la salle ! … mais heureusement le commentateur a des lunettes de soleil. Cela ne vous rappelle rien ?
5 – Mister X, un promoteur hors-pair avec du sang sur les mains. Don King peut se rhabiller

l'Antre du Tigre, un *boss* de fin de niveau si vous préférez, arrive au Japon : Black Python. Lors de ce combat long et sanglant, qui dure deux épisodes (impensable à l'époque), Tiger, sur le point de perdre, va entendre les encouragements du petit Kenta dans la foule. Retrouvant l'espoir, il va en finir avec Black Python, mais Ruriko venue chercher le garnement, convainc Tiger Mask d'arrêter d'utiliser des coups « en traître » car c'est un mauvais exemple pour les enfants. À partir de là commence un long chemin de croix pour Tiger Mask, qui réapprend tout le catch à partir de zéro.

Galerie de portraits et morale violente

L'arrivée de chaque nouvel adversaire de Tiger Mask commence toujours de la même manière. Un catcheur, qu'il soit de l'Antre du Tigre ou non, lance l'épisode par une conférence de presse, dans laquelle il fait démonstration de sa force. Les annuaires ou micros présents ne s'en remettent jamais. Citons Gorilla Man, un géant de quatre mètres qui fut recueilli par des singes en Afrique, qui va tirer cinq camions devant des journalistes. Tiger le battra après avoir cependant tenté de fuir le Japon devant un tel monstre. Une incroyable remise en question de soi de la part d'un héros. Encore un surprenant manque de manichéisme pour l'époque.

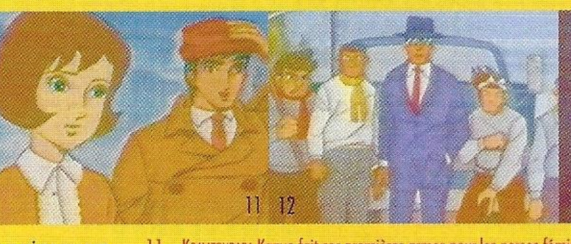
Par la suite, Tiger sera attaqué par un tueur à gage. Celui-ci, après lui avoir tiré dessus dans la jambe et le bras, décide finalement de l'écraser avec sa voiture (!). Et au moment pile où Naoto allait mourir, un mystérieux personnage le sauve. On apprendra par la suite qu'il s'agit de Daigô Daimon, un rival du temps de l'Antre du Tigre. Il fut d'ailleurs le seul à parvenir à s'en échapper vivant. Comparse discret, Daimon deviendra le sauveur de l'ombre, faisant des petits boulots dans des restaurants ou des chantiers, ce qui lui permettra d'espionner Mr X et de prévenir Naoto en cas de coup dur. Il est très fort, mais refuse de se battre par « lâcheté » sur un ring aux cotés de Naoto.

Tiger Mask, un héros social

Une fois que Tiger Mask est devenu gentil et qu'il se "cherche", la série va parfois déboucher sur un nouveau type d'épisode, les épisodes "Mac Guyver". Pouvant désormais aspirer au statut de héros des enfants, Tiger Mask va donc participer à des championnats officiels de la fédération de catch japonaise. Il va donc beaucoup voyager dans le Japon, et profiter çà et là de sa notoriété pour aider le quotidien des pauvres enfants de la guerre. On le retrouvera donc à offrir à manger à des gavroches d'Hiroshima dans un épisode décrivant d'atroces conditions de vie dans la cité en ruines, à faire un don astronomique à une commune complètement polluée par des rejets d'usine, ou encore remettre sur le droit chemin un médecin alcoolique lors d'une panne de train. Le dessin animé met en scène énormément de drames humains ou sociaux, que Tiger tente généralement de résoudre la mort dans l'âme, dépité de voir autant de malheurs autour de lui. Ce message est généralement destiné aux jeunes spectateurs, sans pour autant faire sentir un embrigadement politique qui se serait caché derrière un match de catch. Héros bien plus torturé que n'importe quel « adolescent investi de pouvoirs sans savoir qu'en faire », comme on en voit tant dans les productions contemporaines, Naoto / Tiger se sent responsable de tous les malheurs du Japon car il n'est pas capable de tous les éradiquer. Une abnégation qui fait honneur au pugnace héros.

Ingrédient de l'audimat : le tournoi !

Inutile de le cacher, personne n'a oublié les tournois interminables et leur défilé de personnages disparates de n'importe quel *shônen manga*. Là encore, l'exercice de style dit du « tournoi » qui ravit les fans de *Dragon Ball*, c'est à *Tiger Mask* qu'on le doit. À ce moment de la série, Tiger Mask est en pleine compétition. Il défend les couleurs du Japon dans le championnat du monde de catch par équipe. Tiger + Giant Baba représentent le duo invincible, et ils sont bien partis pour la médaille d'or. Après avoir gagné la demi-finale, Naoto se rend dans l'orphelinat local pour y apporter des jouets. Là, il y rencontre Chizuru, une petite fille aveugle, qui lui explique qu'elle pourrait regagner la vue grâce à une opération qui coûte 100.000 dollars. Même Tiger Mask n'a pas cet argent, mais il est touché par cette gamine qui





11 – Komatsubara Kazuo fait ses premières armes pour les persos féminins sur Ruriko. On retrouve en elle des traits de Michiko (*Getta Robo*), Venusia (*Goldorak*), ainsi que Miki (*Devilman*), toutes coupées au carré, et dessinées quelques années plus tard par lui
12 – Les yakuzas, très caricaturaux, sont bêtes et méchants
13 – Gorilla Man va tirer cinq bus devant la télé. Une technique de narration éprouvée pour que le combat devienne encore plus attendu
14 – Le passage clé de la série où, dans une incroyable rotation de caméra d'une qualité impensable à l'époque, Ruriko va persuader Tiger de devenir un « bon » catcheur
15 – Tiger Mask contre the Wolf, un corps à corps dessiné de main de maître, où chaque plan est d'une expressivité et d'une violence graphique sans équivalent à l'époque
16 – Comment représenter ce qui ne l'a jamais été dans l'animation, à savoir l'étouffement d'un corps ? On le bleuit. Des effets risibles peut-être, mais qui montrent à quel point *Tiger Mask* fut sur bien des points une série "expérimentale"
17 – La violence du combat avec Black Python est un point culminant dans la recherche de la représentation animée des impacts et du déroulement d'un combat
18 – Les classiques plans de profil de Komatsubara Kazuo, que l'on retrouvera dans bien des génériques par la suite. « *Pour l'amour des oiseaux, des fleurs…* »
19 – Dix ans avant *Star Wars*, on parle d'un « côté obscur » dans lequel plonge parfois Tiger Mask lorsqu'il s'énerve. Il utilise alors des techniques interdites apprises à l'Antre du Tigre, et devient quasi-invincible. Après, il se repent pendant 4-5 épisodes. Un héros torturé !
20 – L'Antre du Tigre, un superbe bâtiment qui regroupe les équipements les plus modernes de la planète. Selon le narrateur, l'Antre se trouverait dans les Alpes…
21 – Naoto n'imagine que trop bien ce qui va lui arriver si l'Antre du Tigre le punit. Première incursion des effets de "fenêtres" biseautées dans une action pour présenter à la fois cette dernière et l'expression du héros.
22 – À l'Antre du Tigre, si vous êtes recalé, il n'y a pas de repassage en septembre. Cela fait une belle jambe à nos lecteurs étudiants…



trébuche et se blesse sans cesse en tentant de marcher comme les autres, lui expliquant en cachant sa douleur qu'elle a de la chance d'être seulement aveugle et non paralysée. Un passage super dramatique, qui arrache encore des larmes aujourd'hui. Pendant ce temps à l'Antre du Tigre, on prépare la mort de Tiger Mask. Les trois chefs de l'Antre du Tigre épluchent donc leur base de données de « Kaijin Wrestlers » ou « Monstrocatcheurs » pour en envoyer contre le tigre renégat. Les nominés sont : Mister No, un homme



6 – Il ne fait pas bon se frotter au méchant Tiger Mask, même à deux contre un
7 – Tiger Mask, premier héros solitaire par obligation de l'animation japonaise…
8 – Tiger Mask et Great Zebra en pleine discussion à la *Scoubidou*
9 – Malgré ses 4 mètres de haut, Gorilla Man reste sensible à une bonne clef de bras !
10 – Première rencontre entre Kenta et « Tonton pleurniche »

caoutchouc qui cache une boule en fer dans sa fausse tête ; The Dracula et sa peau recouverte d'épines empoisonnées ; The Golden Mask avec son attaque éblouissante et sa mâchoire mécanique ; The Egypt Mummy et sa poudre soporifique, et enfin Lionman, à la force impressionnante. Ne reste plus à Mister X qu'à organiser « Le grand Tournoi des Catcheurs Masqués », auquel Tiger Mask refuse de participer. Mais voilà, le prix à gagner est de… 100.000 dollars. Un heureux "hasard", qui va faire que Tiger Mask va abandonner le championnat du monde pour aller gagner cet argent et sauver Chizuru. Giant Baba prend très mal son départ, et au catch comme dans un *dojo* de karaté, décevoir son *sempai* est inconcevable. Quand à la population japonaise, ignorant tout des motivations de notre héros, elle s'empresse de le détester et



de le traiter de lâche et d'âpre au gain. Seul contre tous, Tiger Mask va suivre sa voie.

Un déroulement désormais classique

Le premier adversaire de Tiger Mask sera Mr No. Insaisissable car recouvert entièrement de caoutchouc, il assommera Tiger grâce à sa tête en métal. Perdu face à un adversaire aussi imprévisible, Tiger sera sauvé par un télégramme de Kenta, que lui lira le commentateur du match (!) et qui indique que face à des adversaires aussi méchants, Tiger lui aussi a bien le droit de tricher. Il n'en fallait pas plus à notre félin pour qu'il attrape chaises et tables, afin de sonner Mr No avant de lui arracher sa fausse tête. Après le combat, Tiger nous expliquera les secrets de Mr No, comme il le fera d'ailleurs à chaque victoire, dans un grand moment style fin d'épisode de *Scoubidou*. Détail important : après cette victoire, Mr X lui lancera : « *Ne te réjouis pas trop vite, Tiger, Mr No était le plus faible de tous mes catcheurs* ». Un grand classique des *manga* de baston aujourd'hui encore. Tiger battra ensuite dans la foulée Dracula et Golden Mask. Mais ce dernier lui arrachera l'épaule avec ses dents en rasoir, et Tiger sera forfait pour le combat suivant. Il devra donc décider de battre seul les deux ennemis restants ou d'abandonner. C'est alors qu'arrive un mystérieux catcheur du nom de Giant Zebra, venu aider Tiger. Tout se transforme alors en *Tag Battle*, et à la fin du tournoi, Tiger empoche l'argent, nargue Mr X, et reconnaît ensuite Giant Baba en son mystérieux sauveur, qui en fait avait toujours cru en lui. Peu après, la petite Chizuru retrouve la vue et fait la une des journaux, confirmant aux yeux de ses collègues que Tiger Mask voulait l'argent pour de bonnes raisons. Et si vous demandez à un Japonais de vous parler de Tiger Mask, il fera certainement allusion à ce passage de la série, le plus marquant à n'en pas douter. Une galerie d'ennemis pas possibles, une tension digne d'un direct encore inédite à l'époque, tout était là pour conquérir les jeunes spectateurs. Tous les combats étaient soutenus par une mise en scène impensable en ces temps de gentilles aventures. Une vue de Tiger Mask recouvert de sang complètement épuisé qui répète inlassablement qu'il va perdre, puis un *travelling* sur une foule difforme insultant le héros, un plan déjà classique à l'orphelinat avec Kenta qui encourage Tiger les larmes aux yeux, et le combat redémarre. Cette tension est d'ailleurs aidée par le fait que les combats ne durent qu'un, voire un demi épisode chacun. Inutile donc de gagner du temps pour faire durer le combat en faisant dire n'importe quoi aux spectateurs, *Tiger Mask* va à l'essentiel, ce qui fait de son tournoi un chef-d'œuvre de la mise en scène de ce type très particulier de séquence.

Un dessin animé aux mille inventions

Un autre point important repris par tous : le dépassement de soi dans le don aux autres. Écorché vif, fracassé contre un poteau en métal, écrasé par des tonnes ou baignant dans son propre sang, Tiger se relève toujours. Comment ? Grâce au but qu'il s'est fixé au début du combat. Mourant face à Golden Mask, il se lance dans un *flash-back* où il revoit la pauvre petite aveugle pleurer toutes les larmes de son corps. Étouffé par Gorilla Man, il décide de tout donner pour gagner, afin d'offrir sa victoire à Kenta, victime d'une forte fièvre. Dans *Tiger Mask*, c'est la motivation du combat qui fait le vainqueur. Et dans un tel dessin animé, qui d'autre que l'ami des enfants pouvait gagner ? De la même manière, le cliché du héros torturé qui s'interdit ses sentiments vient aussi de là. Naoto ne reste jamais longtemps à l'orphelinat, de peur que l'Antre du Tigre ne lui prenne ce qu'il a de plus cher. Ruriko aime Naoto, mais n'ose pas lui dire, car elle a fait le rapprochement entre Tiger et Naoto. Bien entendu, elle n'en est pas sûre, mais à chaque épisode, elle va tenter de découvrir la vérité en regardant les matchs avec les enfants, et ce toujours en faisant la vaisselle ou du crochet. Plus fort encore, après le tournoi, Tiger Mask s'aperçoit qu'il manque de punch par rapport à l'époque où il trichait. Le voilà donc parti à s'entraîner un mois dans les montagnes pour trouver une super-attaque. Pendant ce temps-là, l'Antre du Tigre décide de revoir sa politique, et de mettre l'affaire Tiger de côté pour se reconstruire et refaire ses rangs.

Ne manquez pas la suite de ce dossier *Tiger Mask* dans le prochain numéro d'AnimeLand, avec la fin des aventures de Naoto, une analyse poussée des expériences graphiques sur le rendu des combats, et un entretien avec M[me] Komatsubara, qui nous fera part des conditions de vie et de travail dans l'animation au Japon à l'époque de cette "superproduction" de 105 épisodes.

Le Greg Masqué,
assisté de Jean "Mr X" Caire

Remerciements à Chonazuka Ayako pour nous avoir fourni la totalité de l'œuvre.

Etant donné l'âge de l'œuvre exposée aujourd'hui, ainsi que l'absence de documents disponibles, nous avons été obligés d'utiliser des captures à partir de supports anciens. Veuillez nous en excuser par avance.

ASIAN ALTERNATIVE



VPC / DISTRIBUTION

BASTARD !



Action Figures (3 modèles - 22cm)

Jugulator	299F
Majin	349F
Mickael	299F

JAYCE

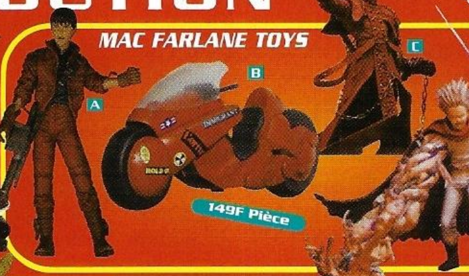


Et les conquérants de la lumière

299F pièce - Stock limité

Egalement disponibles :
Vrillaire - Gun Grinner
Blindaire - Trigulaire

MAC FARLANE TOYS



149F Pièce

San Ku Kaï



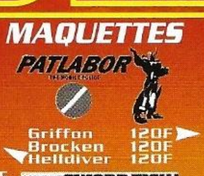


MAQUETTES



PATLABOR

Griffon	120F
Brocken	120F
Helldiver	120F



Aussi disponible :
Gatchaman G1 299F







STUDIO GHIBLI

Gunship	80F
Nausicaa + Kai	70F
Nausicaa + Ohm	80F
Porco Rosso Curtis	190F



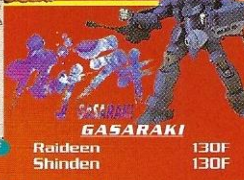


ESCAFLOWNE

Alseides	130F
Allen Scherazade	130F
Nausicaa + Ohm	80F

Divers

Dancougar	249F
Mazinger Z	249F



GASARAKI

Raideen	130F
Shinden	130F



Arii 1/100 Fighter VF1S	70F
Arii 1/100 Fighter VF1J	70F
Arii 1/100 Fighter VF1A	70F
Arii 1/100 Fighter VF1D	70F
Hasegawa 1/72 Fighter VF1S	190F
Bandai 1/72 Fighter VF1A	120F
Bandai 1/72 Fighter Max Type	120F
Bandai 1/72 Command Pod Regult	790F
Vaisseau Zentradi ZJENTOHI	80F

PELUCHES



STUDIO GHIBLI

Totoro (hiver)	60F
Totoro (sieste)	60F

EVANGELION

Pen-Pen	90F

DARK ANGEL



Figurines articulées (2 modèles - 20cm)

Dark	179F
Leen	179F
Les deux	299F



EVA VERSIONS MULTI-ÉQUIPÉES

Eva 00 (jaune)	189F
Eva 00' (bleu)	189F
Eva 01 (violet)	189F
Eva 00' (rouge)	189F
Eva 03 (noir)	189F
Eva 04 (métalisé)	189F
Eva 01 Deluxe	239F

Jouets MACROSS 7 transformables (2 modèles - 20cm)
599F Pièce

MACROSS PLUS
Valkyries transformables (2 modèles - 20cm)



Valkyrie VF1S Super Deformed

LUPIN III



Action Figures (2 modèles - 18cm)
109F Pièce

Collection véhicules (Série TV)

Diorama Evasion (20cm)
399F
Les lumières fonctionnent et traquent nos héros en cavale !

Mini Action Figures (5 modèles - 8cm)
69F Pièce

159F pièce

Collection véhicules (Cagliostro) (3 modèles - 13cm)

Lupin + voiture	159F
Zenigata + voiture	159F
Fujiko + moto	159F

Collection personnage (2 modèles - 20cm)

Lupin	179F
Jigen	179F

GHOST IN THE SHELL



Action Figures Ghost in the Shell (3 modèles - 17cm)

Hard Disk (Black)	169F
Hard Disk (Clear)	169F
White Out	169F
Les 3	449F

Porte-clés 2 robots Super Robot War (5 modèles) 49F Pièce



Diorama Ah My Goddess (3 pièces - 17cm)
99F PIÈCE
LES 3 : 549F

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

VERSIONS SD

Andromède	149F
Sagittaire	149F
Phénix	149F



Boites européenes

Taureau	490F
Gémeaux	490F
Dragon des Mers	490F

Boites Taïwan

Delta	590F
Pegase 2 Or	299F
Dragon 2 Or	299F
Cygne 1 ou 2 Or	299F
Phenix 2 Or	299F
Phenix 2	299F
Andromede 2	299F

PROMO : 2 armures parmi celles à 299F : 499F !

Figurines Rei Ayanami
49F Pièce







109F pièce
Poupées One Piece (5 modèles - 18cm)

SPACE ADVENTURE COBRA

Cobra (23cm)
199F

Cobra	129F
Dominique	129F
Black Sword	129F
Armanoid	129F
Crystal Boy	129F
La Collection	539F



Petites Figurines (4 personnages - 9cm)
99F Pièce

KEN LE SURVIVANT

Kenshiro	149F
Fudoh	149F
Jagi	149F
Shin	149F
Spade	149F
Shuh	169F
Toki	169F
Souther	169F
Kaioh Deluxe	220F
Kenshiro Deluxe	220F

Collection 200X

Ryuga	229F
Ken 2000	229F
Rei 2000	229F
Raoh 2000	229F



Ken parlants et vibrants (2 modèles - 10cm)
150F pièce

Nouveautés

Collection de porte-clés / figurines (4 modèles - 25F pièce)

16 cartes postales impression laser série 1 (120F)

Set de 9 shitajiki série 1 (135F)

Jeu de 54 cartes illustrées (45F)

Clamp's Cardcaptor SAKURA

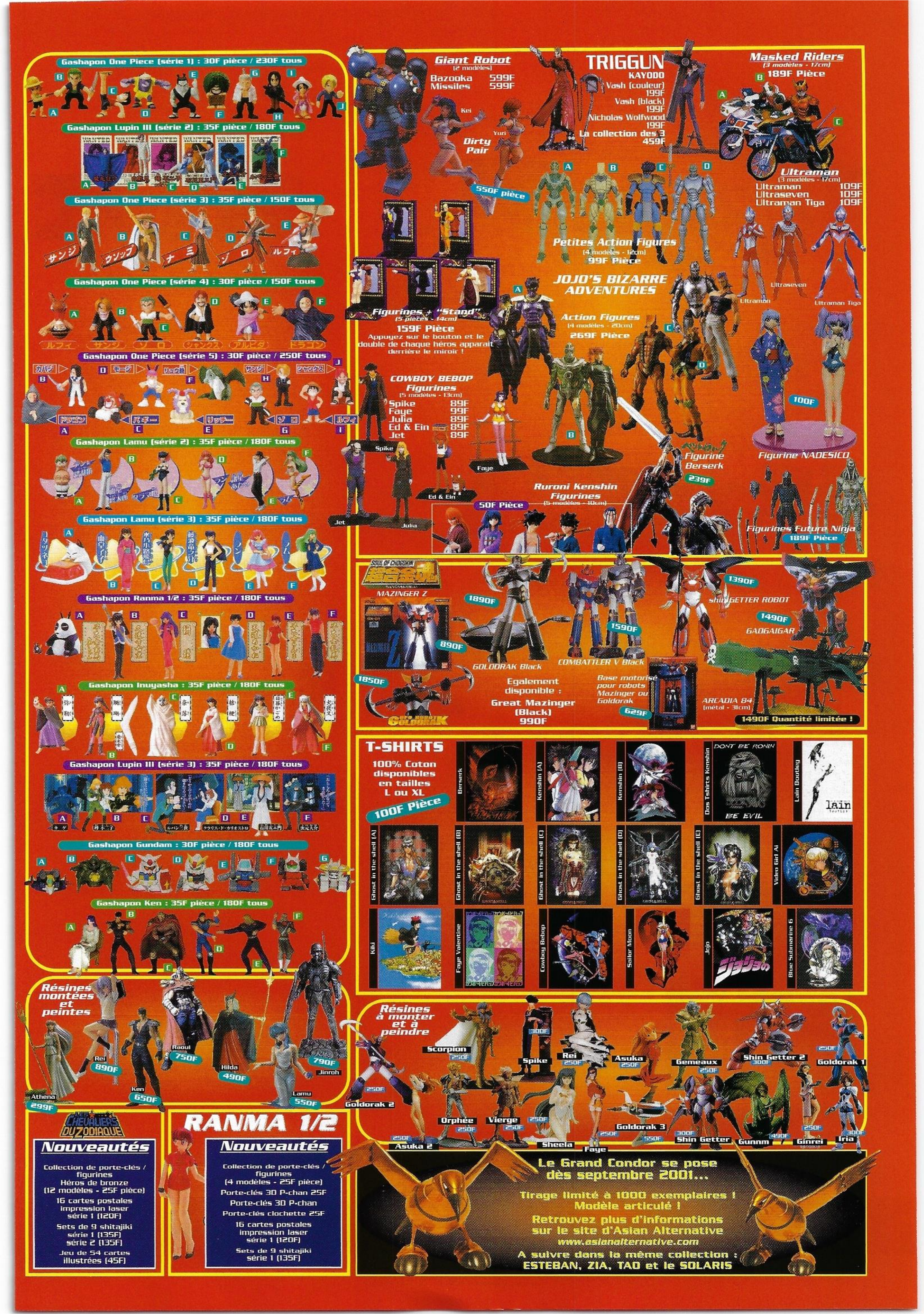
Collection de 9 cartes postales Card Captor Sakura
63F

SPAWN



99F pièce

	SERIE 2
Badrock	Angela
Chapel	Malebolgia
Commando Spawn	
	SERIE 3
Violator II	Redeemer
Spawn II	Cosmic Angela
Ninja Spawn	Vertebreaker
The Curse	Future Spawn
	SERIE 4
The Maxx	She-Spawn
Cy-Gor	Clown II
Shadowhawk	Exo-skeleton Spawn


Gashapon One Piece (série 1) : 30F pièce / 230F tous
Gashapon Lupin III (série 2) : 35F pièce / 180F tous
Gashapon One Piece (série 3) : 35F pièce / 150F tous
Gashapon One Piece (série 4) : 30F pièce / 150F tous
Gashapon One Piece (série 5) : 30F pièce / 250F tous
Gashapon Lamu (série 2) : 35F pièce / 180F tous
Gashapon Lamu (série 3) : 35F pièce / 180F tous
Gashapon Ranma 1/2 : 35F pièce / 180F tous
Gashapon Inuyasha : 35F pièce / 180F tous
Gashapon Lupin III (série 3) : 35F pièce / 180F tous
Gashapon Gundam : 30F pièce / 180F tous
Gashapon Ken : 35F pièce / 180F tous
Giant Robot
(2 modèles)
Bazooka 599F
Missiles 599F
Kei
Yuri
Dirty Pair
550F pièce
TRIGGUN
KAYODO
Vash (couleur) 199F
Vash (black) 199F
Nicholas Wolfwood 199F
La collection des 3 459F
Masked Riders
(3 modèles - 17cm)
189F Pièce
Ultraman
(3 modèles - 17cm)
Ultraman 109F
Ultraseven 109F
Ultraman Tiga 109F
Petites Action Figures
(4 modèles - 12cm)
99F Pièce
JOJO'S BIZARRE ADVENTURES
Figurines + "Stand"
(5 pièces - 14cm)
159F Pièce
Appuyez sur le bouton et le double de chaque héros apparait derrière le miroir !
Action Figures
(4 modèles - 20cm)
269F Pièce
Ultraman
Ultraseven
Ultraman Tiga
100F
Figurine NADESICO
COWBOY BEBOP
Figurines
(5 modèles - 13cm)
Spike 89F
Faye 99F
Julia 89F
Ed & Ein 89F
Jet 89F
Spike
Faye
Ed & Ein
Jet
Julia
Figurine Berserk
239F
Ruroni Kenshin
Figurines
(5 modèles - 10cm)
50F Pièce
Figurines Future Ninja
189F Pièce
SOUL OF CHOGOKIN
MAZINGER Z
1890F
890F
GOLDORAK Black
1590F
COMBATTLER V Black
1390F
shin GETTER ROBOT
1490F
GAOGAIGAR
1850F
Egalement disponible :
Great Mazinger (Black) 990F
Base motorisé pour robots Mazinger ou Goldorak
629F
ARCADIA 84
(métal - 31cm)
1490F Quantité limitée !
T-SHIRTS
100% Coton disponibles en tailles L ou XL
100F Pièce
Berserk
Kenshin (A)
Kenshin (B)
Dos Tshirts Kenshin
DONT BE RONIN
BE EVIL
Lain Bootleg
lain
Ghost in the shell (A)
Ghost in the shell (B)
Ghost in the shell (C)
Ghost in the shell (D)
Ghost in the shell (E)
Video Girl Ai
Kiki
Faye Valentine
Cowboy Bebop
Sailor Moon
Jojo
Blue Submarine 6
Résines montées et peintes
Athena 299F
Rei 890F
Ken 650F
Raoul 750F
Hilda 490F
Lamu 550F
Jinroh 790F
Résines à monter et à peindre
Goldorak 2 250F
Scorpion 250F
Asuka 2 250F
Orphée 250F
Vierge 250F
Spike 300F
Rei 250F
Sheela 250F
Faye 250F
Asuka 250F
Goldorak 3 550F
Gemeaux 250F
Shin Getter 2 300F
Shin Getter 300F
Gunnm 490F
Ginrei 250F
Goldorak 1 250F
Iria 300F
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
Nouveautés
Collection de porte-clés / figurines
Héros de bronze
(12 modèles - 25F pièce)
16 cartes postales impression laser série 1 (120F)
Sets de 9 shitajiki série 1 (135F) série 2 (135F)
Jeu de 54 cartes illustrées (45F)
RANMA 1/2
Nouveautés
Collection de porte-clés / figurines
(4 modèles - 25F pièce)
Porte-clés 3D P-chan 25F
Porte-clés 3D P-chan
Porte-clés clochette 25F
16 cartes postales impression laser série 1 (120F)
Sets de 9 shitajiki série 1 (135F)
Le Grand Condor se pose dès septembre 2001...
Tirage limité à 1000 exemplaires !
Modèle articulé !
Retrouvez plus d'informations sur le site d'Asian Alternative
www.asianalternative.com
A suivre dans la même collection :
ESTEBAN, ZIA, TAO et le SOLARIS





ASIAN ALTERNATIVE

www.asianalternative.com

VPC / DISTRIBUTION

COFFRETS K7



Albator 78 1, 2	399F	Ken 2ème série	449F
Albator 84	399F	Lady Oscar 1, 2	399F
Blue Seed	349F	Lost Universe	399F
Capitaine Flam 1, 2	299F	Max & Compagnie 1, 2	349F
Captain Tylor	399F	Nicky Larson 1	399F
Cat's Eye	449F	Nicky Larson 2	469F
Cités d'or	399F	Olive et Tom 1	449F
Dragon Ball 1, 2	449F	Princesse Sarah 1, 2	399F
Dragon Ball Z 1, 2, 3	399F	Robotech 1, 2, 3	279F
Dragon Ball GT	449F	St Seiya (films)	249F
El Hazard	399F	St Seiya Sanctuaire 1, 2	399F
Evangelion (VF)	449F	St Sanctuaire 3	449F
Gandalla	399F	St Seiya Poseïdon 1, 2	219F
Il était une fois l'espace	399F	Sailor Moon 1	469F
Juliette je t'aime 1, 2	449F	San Ku Kai	449F
Ken 1, 2,	399F	Silen tMobius	399F
Ken 3	469F	Soul Hunter	399F

K7 VIDEO



Arion	99F	Kenshin (2 vol)	99F
Armitage III film	99F	Kojiro (4 vol)	99F
Blue Submarine 6 1 à 2	119F	Lain vol 1 à 5	99F
Capitaine Flam (film)	99F	Les Ailes d'Honneamise	99F
Captain Tylor 1 à 8	99F	Lost Universe 1 à 6	99F
Card Captor Sakura 1 à 6	119F	Macross (film)	99F
Chronique de Lodoss (6 vol)	99F	Macross Plus le film	99F
City Hunter - Amour, Magnum...	119F	Nazca 1 à 4	99F
City Hunter - Goodbye my...	119F	Neo Ranga 1 à 4	99F
City Hunter - Bay City War	119F	New Dominion Tank Police 1 à 2	99F
City Hunter - Complot 1 million...	119F	NieA_7 1 à 2	99F
City Hunter - Live on Stage	99F	Orange Road (film)	99F
Conan, fils du futur 1 à 9	119F	Otoko Juku (film)	89F
Cowboy Bebop 1 à 9	119F	Outlanders	99F
Cutey Honey 1 à 4	99F	Perfect Blue	139F
Cyber City 1 à 3	79F	Pokemon 1 à 6	129F
Dirty Pair 1 à 5	99F	Queen Emeraldas 1	99F
Dragon Ball GT 1 à 8	99F	Ranma 1/2 OAV vol 1&2	99F
El Hazard TV 1 à 5	99F	Roujin Z	99F
El Hazard 2 (OAV) 1 à 2	99F	Sherlock Holmes 1 à 9	119F
Escaflowne (9 vol)	115F	Shurato 1	99F
Evangelion (9 vol)	99F	Silent Möbius 1 à 9	99F
Galaxy Express 999	99F	Slam Dunk 1 à 3	99F
Galaxy Express 999 (film 2)	139F	Slayers (8 vol)	99F
Gandalla 1 à 8	99F	Slayers Next 1 à 8	99F
Gatchaman OAV	99F	Slayers Try 1 à 8	99F
Generator Gawl 1 à 3	119F	Sol Bianca The Legacy 1 à 3	99F
Golden Boy (3 vol)	99F	Soul Hunter 1 à 8	99F
Goldorak (films)	99F	Street Fighter Alpha	99F
Gunbuster 1 à 3	99F	Tombeau des lucioles	129F
Gun Smith Cats (3 vol)	99F	Utena 1 à 10	119F
Guyver 1 à 6	99F	Windaria	115F
Iria (2 vol)	99F	Yuyu Hakusho 1 à 5	119F
Ken 2éme série 1 à 7	99F		

CD

80F

Lain Bootleg

Totoro

Angel Sanctuary

Cowboy Bebop ost2

Lodoss ost3

Mononoke

CDZ Boys Be

CDZ Theme perso 2

AUTRES CD À 99F

- Lodoss TV O.S.T. 1 à 3
- St Seiya O.S.T. 1 à 8
- Cowboy Bebop O.S.T. 1 à 3
- Cowboy Bebop Music for Freelance
- Escaflowne O.S.T. 1 à 3
- Escaflowne Lovers Only
- Escaflowne Movie O.S.T.
- Kenshin Best Collection
- Kenshin Best Theme
- Kenshin OAV O.S.T.
- Kenshin film O.S.T.
- Sakura O.S.T. 1 à 4
- Lain O.S.T.
- Utena O.S.T.
- Utena Adolescence Rash
- Angel Sanctuary O.S.T.
- Studio Ghibli Songs

MANGA VF

3x3 Eyes 1 à 17	45F	Gun Smith Cats 1 à 6	40F
Ah! my Godess 1 à 18	43F	Gunnm (9 vol)	40F
Akira (N&B) 1 à 6	75F	Gunnm deluxe 1 à 4	75F
Angel Sanctuary 1 à 8	32F	Hist. courtes Toriyama (3 vol)	40F
Astro Boy 1 à 12	40F	Hunter X Hunter 1 à 9	32F
Ayashi no Ceres 1 à 7	32F	I'll Generation Basket 1 à 8	40F
Basara 1 à 2	32F	I"S 1 à 10	32F
Bastard 1 à 21	40F	Kamikaze 1 à 2	65F
Black Jack 1 à 12	40F	Katsuo 1 à 5	40F
Blame 1 à 4	40F	Ken 1 à 22	34F
Bouddha (8 vol)	55F	Kenshin 1 à 18	40F
Bt'X 9 à 15	43F	Kyo	32F
Butsu Zone 1 à 3	32F	Legend of Lemnear 1 à 3	49F
Captain Tsubasa 1 à 22	34F	Les 3 Adolf (4 vol)	55F
Cat's Eye (10 vol)	57F	Macross 7 trash 1 à 6	40F
Card Captor Sakura 1 à 12	43F	Maison Ikkoku 1 à 4	59F
Chevaliers du Zodiaque 1 à 28	32F	Nadesico 1	
City Hunter 1 à 19	27F	Naru Taru 1 à 2	40F
City Hunter 20 à 36	34F	Nausicaa 1 à 4	69F
Clamp Detective 2,3	45F	Noritaka (18 vol)	40F
Cobra 1 à 18	40F	One Piece 1 à 6	40F
Collège fou fou fou 1 à 6	59F	Orange road (18 vol)	34F
Conan 1 à 28	32F	Phénix 1 à 4	59F
Cowa	40F	Pokemon 1 à 2	40F
Cratère 1 à 2	55F	Ranma 1/2 1 à 32	40F
Cyber Weapon Z 1 à 10	75F	Rash 1 & 2	32F
Dark Angel 1 à 5	55F	Recueil Tsukasa Hojo (3 vol)	32F
Devilman 1 à 4	40F	Reincarnations 1 à 16	32F
DNA2 (5 vol)	32F	Rookies 1 à 9	32F
Dr Slump (18 vol)	40F	Seraphic Feathers 5	43F
Dragon Ball (doubles) 1 à 3	59F	Shaman King 1 à 8	32F
Dragon Ball 1 à 41	40F	Short Program (3 vol)	55F
Dragon Ball 42	57F	Slam Dunk 1 à 12	32F
Dragon Head 6 à 8	43F	Sous un rayon de soleil (3 vol)	30F
Eden 1 à 3	55F	Stratège 1 à 10	48F
Eiji 1 à 2	32F	Talulu le magicien 1 à 6	32F
Evangelion 1 à 5	40F	Tough 1 à 10	48F
Exaxxion 1 à 3	40F	Tokyo Babylon 1, 3 & 4	45F
Family Compo 1 à 10	48F	Trèfle (Clamp) 4	43F
Fly 1 à 19	27F	Vagabond 1 à 3	59F
Fly 20 à 37	34F	Video Girl Ai (15 vol)	32F
Fushigi Yugi 18 vol	32F	Wish (Clamp) (4 vol)	57F
Getter Robo 1 à 3	40F	X de Clamp 1 à 14	32F
Genzo le marionnettiste 1 à 3	43F	You're under arrest 1 à 7	43F
Golden Boy 1 à 3	40F	Yuyu Hakusho (19 vol)	32F
Goldorak (4 vol)	40F	Yugi Oh 1 à 15	32F
GTO 1 à 5	43F	Zetsuai 1 à 5	31F

DVD Zone 2

		Kenshin	159F
		Les Ailes d'Honneamise	159F
Arion	159F	Les Héros de la Galaxie	159F
Babel 2	159F	Macross vol 1 à 2	129F
Blue Submarine 6 vol 1	159F	Macross 2	159F
Chateau de Cagliostro	159F	Macross Plus le film	159F
City Hunter Secret Service	159F	Magical Doremi	159F
Cobra vol 1 à 2	129F	New Dominion Tank Police vol 1 à 2	159F
Dragon Ball GT 1	159F	Ninja Scroll	159F
Eightman	159F	Patlabor 1	159F
El Hazard vol 1 à 2	139F	Patlabor 2	159F
Ghost in the Shell	159F	Roujin Z	159F
Grey	159F	Serial Experiments Lain vol 1	159F
Gunnm	159F	Sherlock Holmes vol 1 à 2	149F
Gunsmith Cats	150F	Silent Mobius vol 1 à 2	129F
Guyver vol 1 à 2	159F	Street Fighter Alpha	159F
Jinroh	179F	The Cockpit	150F
Ken le survivant le film	169F	Le Tombeau des Lucioles	179F
Ken 2ème série vol 1	159F		

PACKS DVD →

- Iria (2 dvd) 299F
- Conan (5 dvd) 699F
- Lost Universe (5 dvd) 499F
- Mondes Engloutis (5 dvd) 499F

DVD Imports All Zones - NTSC/Version Originale/Sous-titres anglais

ESCAFLOWNE TV SERIES	380F	LOVE HINA	380F
FILM EVANGELION	280F	BOYS BE	480F
ORPHEN	380F	NEORANGA	680F
ORPHEN REVENGE	380F	GUNDRESS	180F
NANAKO	280F	GUNDAM 0079	380F
GUNDAM 08 MS TEAM	380F	BIG O	280F
YOU'RE UNDER ARREST SPECIAL	280F	DORAEMON	380F
FUSHIGI YUGI PART 1	350F	COOL DEVICE	180F
FUSHIGI YUGI PART 2	350F	GOLDEN BOY	280F
YUYU HAKUSHO PART 1	680F	GUNDAM F91	180F
YUYU HAKUSHO PART 2	680F	GUNDAM CHAR'S COUNTERATTACK	180F
ORANGE ROAD	680F	MEMORIES	180F
GAOGAIGAR	580F	ROUJIN Z	180F
FIVE STAR	180F	TRANSFORMERS MOVIE	180F
GUNBUSTER	180F	CANDY CANDY	129F
SAINT SEIYA MOVIE	180F	JOJO	180F
AKIRA	180F	SPRIGGAN	180F
SAKURA MOVIE 1	180F	BLOOD THE LAST VAMPIRE	180F
ANGEL SANCTUARY	180F	ONE PIECE	159F
CAPTAIN TSUBASA EUROPE	380F	STREET FIGHTER ZERO	180F
CAPTAIN TSUBASA 3 FILMS	380F	SAKURA MOVIE 2	180F
KAREKANO	480F	ROBOT CARNIVAL	180F
MIDNIGHT EYES GOKU	180F	TOUCH	180F
PEACOCK KING	180F	OH MY GODESS	180F
PSYCHIC FORCE	180F	ESCAFLOWNE MOVIE	180F
FLAME OF RECCA	580F	BLUE 6	180F
BERSERK	380F		

Et pour le reste, passez nous voir dans notre boutique à Paris



Asian Alternative sera fermé du 23 Jul. au 15 Aout

ATTENTION
- Ne pas envoyer vos commandes à l'adresse de la boutique
- Les frais de port sont gratuits pour toute commande de plus de 550F
- Les chèques doivent être établis à l'ordre d'ASIAN ALTERNATIVE

AL #72 Bon de commande à retourner à : ASIAN ALTERNATIVE BP 8 OSNY 95521 CERGY PONTOISE CEDEX

Article	Prix	Qté	Total

Frais de port	+ 38 F
TOTAL	

Réglement : ❑ Mandat ❑ Chèque

❑ CB N° :

Expire le : ... / ...

Renseignements Tél/Fax : 01.42.33.66.03

(remplir en majuscules SVP, merci)

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

TÉLÉPHONE :

E-Mail :

ÂGE :

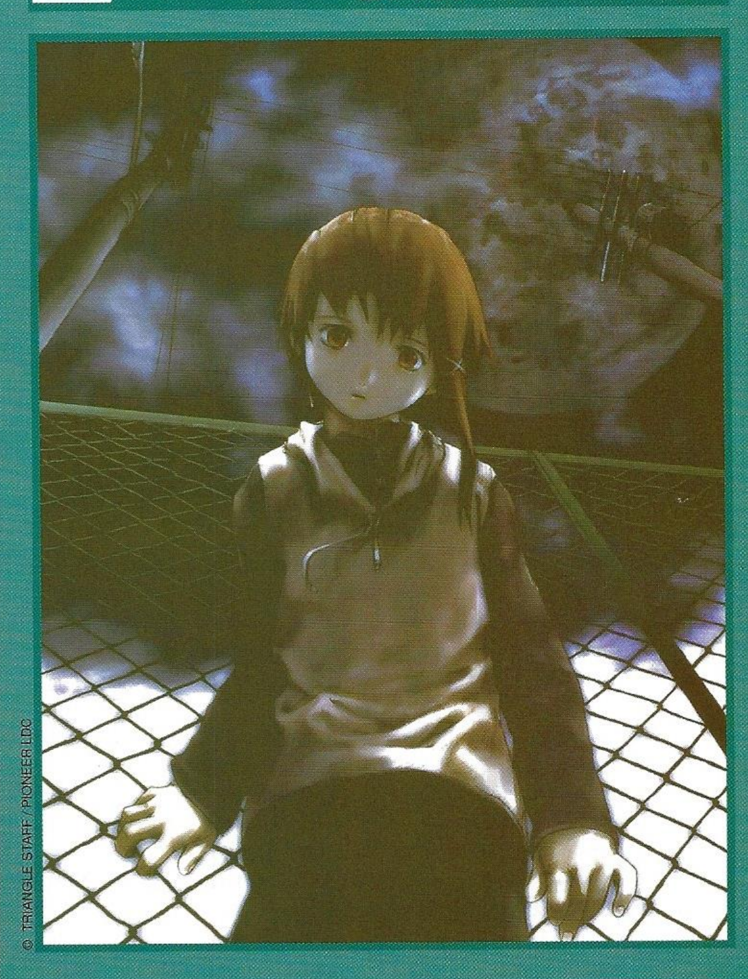


CHARLOTTE



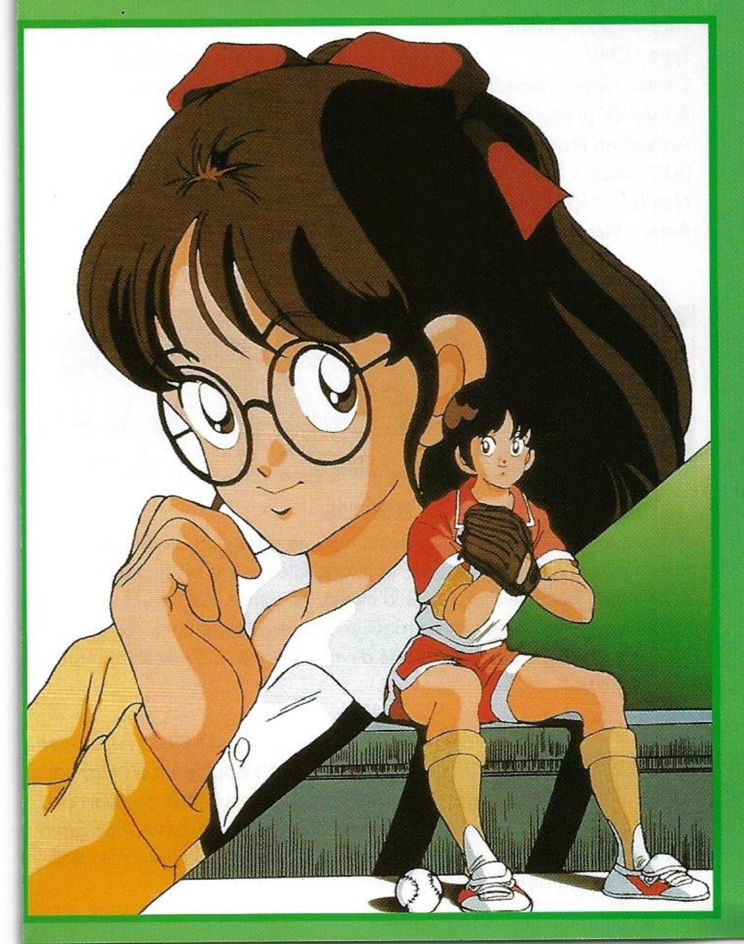


SERIAL EXPERIMENTS LAIN





SLOW STEP





MAGICAL DOREMI



SERIAL EXPERIMENTS LAIN

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Idem
Type : Série TV
Genre : cyber-comédie
Année de production : 1998
Arrivée en France : 1999 / Vidéo (Dynamic Visions)
Nombre d'épisodes : 13
Autre : Néant.

STAFF

Auteur : Yoshitoshi ABE
Réalisation : Ryûtarô NAKAMURA
Scénario : Chiaki KONAKA
Chara design : Takahiro KISHIDA
Décors : Hiroshi KATÔ
Musiques : Reichirô NAKAIDO
Producteur : Triangle Staff, Genco
Générique par : Duvet





HISTOIRE

Lain, une lycéenne introvertie, est intriguée par le suicide d'une camarade de classe, quand elle reçoit, quelque temps plus tard, un étrange message sur son ordinateur : la jeune fille en question est toujours vivante, du moins son esprit, qui continue d'exister à travers le Net. Commence alors pour elle une conversation surréaliste et une remise en question sur son existence...

AVIS

Cette série se distingue des habituelles productions japonaises sur bien des points : le *design* de Yoshitoshi ABE (*NieA_7*), un illustrateur venu du fanzinat, la mise en scène de Ryûtarô NAKAMURA (OAV de *Patlabor*) qui mélange animation traditionelle et effets numériques, le scénario de Chiaki KONAKA (*Gasaraki, Armitage III*) jusqu'aux musiques synthétiques de Reichi NAKAIDO. Ce mélange donne un dessin animé très original, dont le dénouement est sujet à plusieurs interprétations.

CHARLOTTE

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Wakakusa no Charlotte (Charlotte des jeunes prés)
Type : Série TV
Genre : Classique
Année de production : 1977
Arrivée en France : 1988 / La 5
Nombre d'épisodes : 30
Autre : Néant.

STAFF

Auteur : Shun'ichi YUKIMURO
Réalisation : Eiji OKABE
Scénario : Shun'ichi YUKIMURO
Chara design : Shinya TAKAHASHI
Décors : Kazusuke YOSHIHARA
Musiques : Hiromasu SUZUKI
Producteur : Nippon Animation
Générique par : Claude LOMBARD





HISTOIRE

Charlotte est une petite fille qui vit heureuse dans un ranch, au Canada, avec son père. Jusqu'au jour où elle reçoit une lettre de sa mère qu'elle croyait morte ! Elle fait alors la connaissance d'une famille qu'elle ne connaissait pas, d'origine française et aristocrate de surcroît, qui tente de lui faire quitter la vie simple mais néanmoins heureuse qu'elle avait jusqu'ici. En effet, sa famille est très préoccupée d'avoir une descendance...

AVIS

Bien que cette histoire ne soit pas tirée d'un roman, elle se rapproche de celle des habituelles adaptations de Nippon Animation (*Tom Sawyer, Princesse Sarah, Pollyanna...*). On retrouve dans le *staff* le scénariste Shun'ichi YUKIMURO (*Claire et Tipoune, Crocus, Candy, Chobin...*) et le réalisateur Eiji OKABE (*Paul le pêcheur, Cœur, Les Attaquantes*). Quant aux dessins très vieillots, ils sont signés Shinya TAKAHASHI (*Caliméro*).

MAGICAL DOREMI

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Ojamajo Doremi (Doremi la sorcière maladroite)
Type : Série TV
Genre : Magical girl
Année de production : 1999-2000
Arrivée en France : 2000/Fox Kids
Nombre d'épisodes : 51
Autre : 2 séries TV (2000, 2001), 2 films (2000, 2001).

STAFF

Auteur : Izumi Tôdô, Shizue TAKANASHI
Réalisation : Jun'ichi SATÔ, Takuya IGARASHI
Scénario : Takashi YAMADA
Chara design : Yoshihiko UMAKOSHI
Décors : Yukie YUKI
Musiques : Keiichi OKU
Producteur : Tôei Animation





HISTOIRE

Après avoir malencontreusement transformé une sorcière en grenouille, la petite Dorémi devient son élève. Mais difficile quand on a 10 ans de garder un tel secret d'autant que la magie rend bien des services ! Rapidement, ses deux meilleures amies découvriront son secret et s'initieront elles aussi à la magie avant d'être rejoint par deux autres fillettes.

AVIS

Cette série, qui s'adresse avant tout aux plus jeunes, est réalisée par deux anciens de *Sailor Moon* : Jun'ichi SATÔ (*Sailor Moon, Les Petits Malins, Mahôtsukai Tai*) et Takuya IGARASHI (*Sailor Stars*). On retrouve d'ailleurs cet aspect caricatural et délirant à travers certains personnages, dont l'héroïne. Le dessin animé, qui a remporté un certain succès au Japon, a donné lieu à deux suites, *Ojamajo Dorémi #* et *Motto Ojamajo Dorémi*, et à quelques films.

SLOW STEP

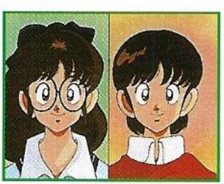
FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Idem
Type : OAV
Genre : Sport, comédie
Année de production : 1991
Arrivée en France : 1995 / Vidéo (AK Vidéo)
Nombre d'épisodes : 5 x 45'
Autre : Néant.

STAFF

Auteur : Mitsuru ADACHI
Réalisation : Kunihiko YÛYAMA
Scénario : Toshimichi SAEKI
Chara design : Tokuhiro MATSUBARA
Décors : Mitsuki NAKAMURA
Musiques : Hiroya WATANABE
Producteur : OB Planning
Générique par : Nobuhide SAKI





HISTOIRE

Minatsu, une lycéenne qui a été témoin d'une agression, se déguise pour passer *incognito* autour de son domicile. Elle se fait ainsi passer pour Maria, une jeune fille aux airs d'intello, et tombe sous le charme de Naoto, un jeune boxeur très dragueur. Minatsu se retrouve rapidement dans une situation complexe où elle devra continuer à assumer sa double personnalité...

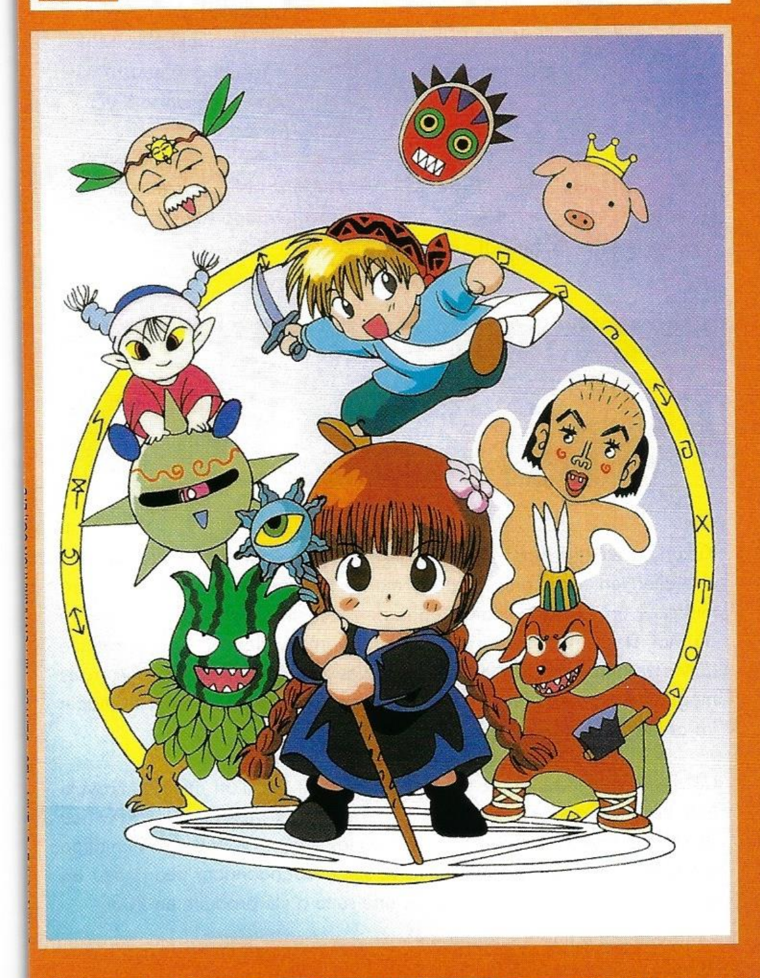
AVIS

Adapté d'un *manga* de l'auteur à succès Mitsuru ADACHI (*Théo ou la batte de la victoire, Une vie nouvelle*), ce dessin animé s'appuie sur les éléments qui lui sont chers : le classique triangle amoureux sur fond de sport (ici, boxe et *soft-ball*). La mise en scène est signée Kunihiko YÛYAMA (*Pokémon, Gigi, Sous le signe des Mousquetaires*) et les dessins Tokuhiro MATSUBARA (*Ushio & Tora, Princesse Minerva, Berserk*).

FICHE ÉTRANGÈRE



GURU-GURU



FICHE ÉTRANGÈRE



HALELUYA II BOY



FICHE ÉTRANGÈRE



SHIN HAKKENDEN



FICHE ÉTRANGÈRE



MAGICAL TALULUTO-KUN



FICHE ÉTRANGÈRE

HALELUYA II BOY

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : Idem
Type : Série TV
Genre : Comédie
Année de production : 1997
Nombre d'épisodes : 27
Autre : Néant.

STAFF

Auteur (BD) : Haruto UMEZAWA
Réalisation : Sayoshi EGAMI
Scénario : Yasuhiro IMAGAWA
Chara design : Takahiro KISHIDA
Décors : Masashi MATSUMIYA
Musiques : Shingo KOBAYASHI
Producteur : Triangle Staff
Génériques par : SPYKE





HISTOIRE

Elle nous propose de suivre le parcours de quatre étudiants dont les ambitions sont très différentes, mais qui en viendront à se croiser et à s'entraider. Hareluya Hibino est du genre bagarreur. Il va secourir un jour Kiyoshiro qui veut poursuivre ses études à Paris pour devenir peintre. Il y a aussi la belle Michiru que les élèves se disputent, et Makoto qui caresse l'espoir de devenir une rock-star...

AVIS

Tiré d'une BD qui paraît dans le fameux magazine Shônen Jump, ce dessin animé, diffusé tard le soir au Japon, est réalisé par Sayoshi EGAMI (*City Hunter 91, Weiß Kreuz*) et dessiné par Takahiro KISHIDA (*Serial Experiments Lain, Arjuna*). Il bénéficie, en outre, d'un superbe générique animé par Takashi NAKAMURA (*Akira, Robot Carnival, Manie-Manie*).

FICHE ÉTRANGÈRE

GURU-GURU

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Mahôjin Guru-Guru) : Le cercle magique Guru-Guru
Type : Série TV
Genre : Enfant
Années de production : 1994-95
Nombre d'épisodes : 45
Autre : 1 série TV (2000).

STAFF

Auteur : Hiroyuki ETÔ
Réalisation : Nobuaki NAKANISHI
Scénario : Yasuhiro KOMATSUZAKI
Chara design : Masahiro KATÔ
Décors : Midori CHIBA
Musiques : Nobuyuki NAKAMURA
Producteur : Nippon Animation
Générique par : Aki OKUI, SLAP STRICKS





HISTOIRE

Kukuri, une petite magicienne, et Niké, un jeune garçon qui veut devenir chevalier, tentent de préserver leur monde menacé de destruction. Ils partent pour un voyage initiatique afin de rencontrer Giri, le terrible Maître du Mal. Dernière descendante d'une tribu très ancienne, Kukuri pratique la Magie Noire, notamment à travers des incantations à base de cercles magiques (d'où le titre). Alliée à l'épée de lumière de Nike, cette magie les aidera à surmonter tous les obstacles.

AVIS

Ce dessin animé destiné à un jeune public est tiré d'un *manga* Hiroyuki ETÔ édité Enix qui ne tardera pas à en faire un jeu vidéo de type RPG (jeu de rôle). L'animation a été réalisée dans les studios de Nippon Animation qui commençait, en 1994, à se diversifier, abandonnant peu à peu les séries tirées de romans. À noter qu'une suite a été produite en 2000.

FICHE ÉTRANGÈRE

MAGICAL TARURUTO-KUN

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : Idem
Type : Série TV
Genre : Humour
Années de production : 1990-92
Nombre d'épisodes : 87
Autre : 3 films (de 1991 à 1992).

STAFF

Auteur (BD) : Tatsuya EGAWA
Réalisation : Shigeyasu YAMAUCHI
Scénario : Yoshiyuki SUGA
Chara design : Masahiko ÔKURA
Décors : Mataharu URATA
Musiques : Seiji YOKOYAMA
Producteur : TMS





HISTOIRE

La vie d'Honmaru a changé depuis qu'il a rencontré Taluluto, un apprenti magicien venu d'un autre monde. Avec son aide, il espère bien pouvoir avouer ses sentiments à Iyona, la plus belle fille de son lycée ! Mais voilà, Taluluto ne maîtrise pas encore très bien ses pouvoirs et son aide entraîne très souvent Honmaru dans des situations extrêmes et compliquées. Et puis Taluluto doit aussi trouver un moyen de rentrer chez lui...

AVIS

Cette adaptation de la première œuvre de Tatsuya EGAWA (*Golden Boy*) est plutôt réussie : un graphisme amélioré grâce à Masahiko ÔKURA (*Maps, Coo*), une réalisation efficace d'un habitué de Tôei Animation, Shigeyasu YAMAUCHI (*Dragon Ball Z, Crying Freeman*), et surtout de bien belles musiques signées Seiji YOKOYAMA (*Saint Seiya*).

FICHE ÉTRANGÈRE

SHIN HAKKENDEN

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : La nouvelle légende des huit chiens
Type : Série TV
Genre : Heroïc-fantasy
Année de production : 1999
Nombre d'épisodes : 26
Autre : Néant.

STAFF

Auteur : Yasushi HIRANO
Réalisation : Katsuyoshi YATABE
Scénario : Yasushi HIRANO
Chara design : Atsuko ISHIDA
Mecha design : Masahiko ÔKURA
Décors : Nobuto SAKAMOTO
Producteur : Public & Basic
Génériques par : ANGELA, RIZCO





HISTOIRE

Durant le troisième millénaire, la Terre est en pleine décomposition, dévastée par les guerres qui se sont succédées. Pourtant, il existe un pouvoir gigantesque qui permettrait de reconstruire un monde meilleur. Une légende dit que celui qui parviendra à réunir les possesseurs de huit pierres sacrées détiendra cette puissance. Un jeune garçon, Kô, descendant direct de l'un d'entre eux, va s'acharner à réunir ces pierres...

AVIS

Réalisé par Katsuyoshi YATABE (*Fightbird, Da-Garn, Yamato Takeru*) et dessiné par Atsuko ISHIDA (*Magic Knight Rayearth, Shamanic Princess*), cette série est basée sur une légende japonaise qui avait déjà donné lieu à la fameuse série *Hakkenden*. Cette adaptation n'a donc rien à voir avec l'ancien dessin animé produit par Pioneer, et se contente de transposer ladite légende dans un monde futuriste.

Mangas VF

Dahlia le vampire	53F
Princesse vampire Miyu	53F
Cobra (17 vol)	40F
Devilman (4 vol)	40F
Getter Robot (2 vol)	40F
Golden Boy (4 vol)	40F
Goldorak (4 vol)	40F
Eden (2 vol)	53F
Dark Angel (5 vol)	53F
Kamikaze (2 vol)	62F
Akira NB (6 vol)	75F
Astro Boy (11 vol)	40F
Blame (4 vol)	40F
Black Jack (12 vol)	40F
Bastard (21 vol)	40F
Cowa	40F
Dragon Ball (42 vol)	40F
Evangelion (5 vol)	40F
Exaxxion (3 vol)	40F
Gunsmith cats (7 vol)	40F
Gunnm (9 vol)	40F
Gunnm album (4 vol)	75F
Histoire courte (3 vol)	40F
Kajika	40F
Katsuo (4 vol)	40F
Le roi Leo (3 vol)	40F
Pokemon (2 vol)	47F
Macross 7 trash (6 vol)	40F
Michael (3 vol)	40F
Nausicaa (4 vol)	65F
Naru Taru (2 vol)	40F
One Piece (5 vol)	40F
Ranma 1/2 (31 vol)	40F
Ruroni Kenshin (18 vol)	40F
Sailor Moon (18 Vol)	40F
Sailor moon V (3 vol)	40F
Captain Tsubasa (22 vol)	35F
City Hunter (36 vol)	35F
Fly (37 Vol)	35F
Ken Le Survivant (22 vol)	35F
Basara (1 vol)	32F
Conan (27 vol)	32F
Eiji	32F
Hunter X Hunter (8 vol)	32F
Kyo (2 vol)	32F
Saint Seiya (28 vol)	32F
Shaman King (7 vol)	32F
Slam Dunk (13 Vol)	32F
Yugioh (15 vol)	32F
Yuyu Hakusho (19 vol)	32F
3x3 eyes (18 vol)	43F
Ah My Goddess (17 vol)	40F
BT'X (14 vol)	40F
C. Captor Sakura (12 vol)	40F
Clamp Detective (3 vol)	40F
Dragon Head (10 vol)	40F
Genzo le marionnesttiste (2 vol)	43F
GTO (5 vol)	43F
Seraphic Feather (6 vol)	40F
Trefle (4 vol)	40F
Amer Beton (3vol)	53F
Angel Sanctuary (7 vol)	31F
Ayashi No Ceres (6 vol)	31F
Bouddha (8 vol)	53F
Butsu Zone (3 vol)	31F
Cat's eyes (10 vol)	57F
DNA (5 vol)	31F
Family Compo (9 vol)	46F
Fushigi Yugi (18 vol)	31F
I's (9 vol)	31F
Kimengumi (5 vol)	57F
La Melodie De Jenny	31F
Le cadeau De L'ange	31F
Le Temps Des Cerisiers	31F
L'Histoire Des 3 Adolf (4 vol)	53F
Maison Ikkoku (3 vol)	57F
Please Save My Earth (15 vol)	31F
Phenix (3 vol)	57F
Printemps Bleu	57F
Rash (2 Vol)	31F
Rookies (8 vol)	31F
Shadow Lady (3 vol)	31F
Stratege (9vol)	46F
Sous Un Rayon De Soleil (3 vol)	31F
Tough (10 vol)	46F
Talulu Le Magicien (5 vol)	31F
Vagabond (2 vol)	57F
Video Girl (15 vol)	31F
Wish (4 vol)	57F
X De Clamp (13 vol)	31F
Zetman	31F
Zetsuai (4 vol)	31F

K7 à l'unité

Ailes de Honneamise	99F
Akira	99F
Apple seed	99F
Blue submarine 6 (2 k7)	119F
Card Captor Sakura (9 k7)	119F
City Hunter (3 film)	119F
Cutey Honey (4 k7)	119F
Conan fils du futur (9 vol)	99F
Cow Boy Beebop (9 k7)	119F
Dirty Pair (9 k7)	99F
Dominion Tank police (2 k7)	99F
El Hazard serie tv (8 k7)	99F
El hazard oav (3 k7)	99F
Escaflowne (9 k7)	119F
Gatchaman oav (3 k7)	119F
Gandalla (8 k7)	99F
Hanape Bazooka	119F
Jin Roh vf ou Vo	139F
Ken 2 (7 k7)	119F
Lost Universe (8 k7)	99F
Manie manie	119F
Nasca (3 vol)	99F
Niea Under Seven (2 vol)	119F
Neo Ranga (2vol)	119F
Ninja Scroll	99F
Patlabor 1 & 2	99F
Sherlock Holmes (9 vol)	99F
Shurato (1 vol)	99F
Slayers (8 k7)	99F
Slayers next (8 k7)	99F
Slayers try (8 k7)	99F
Sol Bianca (4 k7)	119F
Soul Hunter (8 k7)	99F
Yuyu Hakusho (4 vol)	119F
Silent Moebius (9 k7)	99F
Tylor (8 k7)	99F
Utena (9 k7)	119F

DVD

Conan le fils du futur (5 vol)	159F
San ku kai (5 vol)	149F
Capitaine Flam (7 vol)	169F
Ghost in the shell	179F
Coffret Cités d'or	699F
Ninja scroll	179F
Tombeau des lucioles	179F
Guyver (2 vol)	179F
Ailes de Honneamise	179F
Iria (2 vol)	169F
Gunnm	179F
Chateau de Cagliostro	179F
Patlabor (2 vol)	179F
Chroniques de lodoss (3 vol)	169F
Reincarnation	299F
Lost universe (3 vol)	129F
Coffret albator 78	699F
Les mondes Engloutis (5 vol)	149F
Sherlock Holmes (2 vol)	159F
Macross 2	179F
Macross plus (2 vol)	179F
Dragon Ball film	199F
Dragon Ball GT	189F



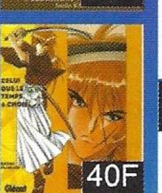


Et aussi...

Coffrets vidéo
Jeux vidéo (anciens)
Laser disques
CD musique
Goods
Celluloïdes originaux
Jouets anciens...









Notre adresse:
L'Antre Du Snorgleux 33 rue de la palud
13001 Marseille

http://www.snorgleux.com

Tel: 04 91 54 33 45

Figurines

Cowboy Bebop	129F
Ghost in the shell	129F
Akira (kaneda, tetsuo)	129F
Akira (Moto)	149F
Ken 200X	250F
Sentimental graffiti	179F
Cobra	119F
Dark Angel	149F
Saint seiya SD	139F
Berserk	249F
Maquette Evangelion	290F

Disques Vinyls

Series live (X-Or...)	250F
Albator	190F
Olive et Tom	190F
ST Seiya	190F
San Ku Kai	490F
Orange road	190F

Autres titres sur notre site...

Art books collectors

Lodoss	490F
YGG Drazil (Takada)	490F
Gavan (X-Or)	490F
Sharivan	490F
Shaider	490F
Jump Gold City Hunter	590F
Elverz (mikimoto)	290F
Harlock cosmic corsaire	290F

Autres Titres sur notre site...

Art books classiques

My Time (mikimoto)	180F
Tokyo Babylon	250F
Aika (2 vol)	220F
Cell Works	250F
Art Of Laputa	290F
Atmosphere	250F
Nakajima Works	220F
Jojo 251	210F
Ah My Goddess	290F
Mononoke Hime (vf)	245F
Grand livre D. Ball (vf)	149F
Dictionnaire D. Ball (vf)	149F

Autres titres sur notre site...











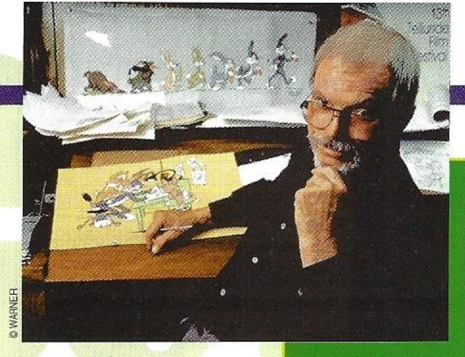


Pour toute **commande**, merci de **téléphoner** pour bien vous assurer de la disponibilité des produits.

Bon de commande à recopier sur papier libre et à retourner à :
L'antre du snorgleux
BP 82 13484 marseille CDX 20

Nom: **Prénom:**
Adresse complète:
Réf : Juillet/Aout 2001

Article	Prix	Frais de port
		35F


© WARNER

ANNECY 2001

CETTE ANNÉE NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOIR GRAND. DEPUIS LES DÉBUTS D'ANIMELAND NOUS N'AVONS JAMAIS RATÉ UNE ANNÉE DU FESTIVAL D'ANNECY, MAIS JAMAIS, AUPARAVANT, NOUS N'AVIONS PLANIFIÉ UN TEL DOSSIER. OYEZ BRAVES GENS, VOICI POUR VOUS TRENTE PAGES D'AVANT-GOÛT DU FESTIVAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY 2001 !

C'est donc du 4 au 9 juin que s'est déroulé ce festival dédié à tous les corps de métier de l'animation à Annecy. Cette année c'est la Grande Bretagne qui est à l'honneur et le président d'honneur est Peter LORD, du mythique studio Aardman[1]. Au programme, des courts métrages, des longs métrages, des séries TV et des films de commande en compétition et en panorama, des expositions, des colloques, non seulement sur l'école anglaise, mais aussi sur différents sujets qui vont "animer" cette semaine peu commune et qui fournirait facilement des pages pour plusieurs hors série de notre magazine. Les pages suivantes détaillent la plupart des nombreux pôles d'attraction de cet événement annuel[2].

Compétition

Toute l'équipe s'accorde sur le fait que le programme de films TV de commande était parmi les plus mauvais représentants du genre animé. La tendance scatologique ne rattrapait aucunement la médiocrité visuelle, technique ou narrative constatée cette année. Il est toujours hasardeux de faire des généralités, mais là, force est de constater que certains programmes étaient vraiment difficile à supporter (*Le jeu de Bleue*, *Fred Bastard*, ou *Intolérance* par exemple...). Heureusement il reste quelques perles comme *Panique au village* de Vincent PATAR et Stéphane AUBIER (*Picpic et André*), *Dernier métro avant Noël* ou encore *Patate et le jardin potager* (interview p.84).

Long métrages

Quatre longs métrages étaient en compétition. Nous ne parlerons pas de *Gloups je suis un poisson*, déjà chroniqué dans AnimeLand ni de *L'hôtel des chiens* qui ne présente que peu d'intérêt. Par contre parlons de *Blood* de KITAKUBO Hiroyuki. Le film était précédé d'un moyen métrage franco-japonais, *Le conte du monde flottant*, qui se voulait un réquisitoire contre la bombe d'Hiroshima. *Blood* fut projeté dès le premier jour au centre Bonlieu mais les avis divergent clairement concernant son appréciation. Pour les uns l'esthétisme et l'origine japonaise suffisent à placer *Blood* au panthéon des films d'animation. Pour les autres *Blood* est un gachis scénaristique, une explosion d'effets spéciaux pour bourrins américains. Bref, une grosse déception pour notre équipe.

Au final, c'est *Mutant Aliens* de Bill PLYMPTON qui remporte le prix du long métrage (à l'instar de *I married a strange person* il y a deux ans). Nous vous parlerons plus longuement de lui et de son dernier film lors de sa sortie nationale en automne prochain.

ARTE : Films d'animation, rêves animés

Tout le mois de juin, Arte a fêté Annecy avec de nombreux rendez-vous animés. Le plus important a eu lieu le 17 juin avec, comme film d'ouverture de la soirée Théma, *Le tombeau des lucioles*, superbe long métrage de TAKAHATA Isao. Ensuite, suivirent deux documentaires d'exception. *L'univers joyeux de Chuck JONES* présente l'un des géants du *cartoon* avec ses incontournables personnages, que ce soit Pépé le putois, Bugs Bunny ou encore Roadrunner et le coyote. Une heure de témoignages, d'interviews, d'envers du décor absolument formidables. *Vous avez dit animation ?* reprend des extraits des meilleurs moments d'Annecy, avec là-aussi interviews de la cuvée 2001 mais aussi quelques documents plus anciens (les débuts de JEUNET en 1981...), un panorama vraiment saisissant sur ceux qui donnent vie à leurs oeuvres. Enfin, la nuit de l'animation proposait plusieurs heures de courts métrages (Supinfocom, DE WIT, Folimage, et bien d'autres encore) qu'il sera difficile de revoir un jour, si ce n'est dans des festivals...

© DR

© SUPINFOCOM

1 – Serge BROMBERG en Kilt pour la soirée de clôture
2 – Michel OCELOT et Gebeka reçoivent un prix pour leurs ventes de cassettes
3 – Bill PLYMPTON et son prix
4 – Le centre Bonlieu

Prix Mike GRIBBLE : *Moya zhizn* (Natalia BEREZOVAYA - Russie) ▽

© STUDIO JIRHO TRINKY

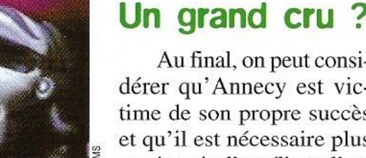
© ARGUS INTERNATIONAL

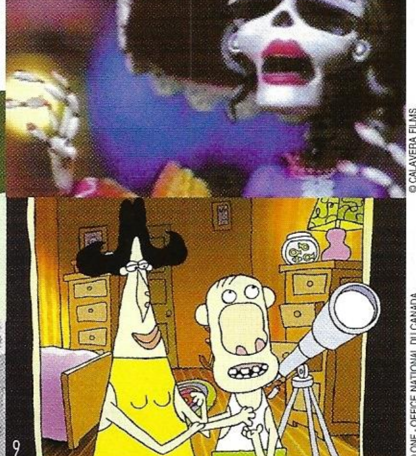
△ Prix Unicef : *The Tyrant and the Child* (Jiri BARTA - Angleterre - République Tchèque)

Films en relief

Particularité d'Annecy 2001, la présence d'un programme de films tout en relief. Le défi était de réunir tout ce beau monde, qui totalise autant de techniques qu'il y a de films, et de garder intact l'effet de relief avec l'utilisation de lunettes spéciales données pour l'occasion. Ainsi découvrit-on qu'autant Disney (un Donald : *working for peanuts*), que Warner (*Bugs Bunny*) ou Walter LANTZ (*Woody Woodpecker*) jusqu'à John LASSETER et Pixar (*Tin Toy*) ont touché au relief, tout comme les plus grands noms de l'animation expérimentale (dont Norman MCLAREN). Alternant des courts métrages "sérieux" et d'autres plus "divertissants", on peut sans mentir dire que le public en a pris plein les yeux.

Le clou de ce programme fut sans conteste la présentation en exclusivité mondiale de *Starchaser, la légende d'Orin* de Jeffrey SCOTT (le même que *Seinfeld* ?), film de 1985 qui avait été mis au placard depuis quinze ans. Un film kitsch aux relents de Filmation, correctement animé (sinon les personnages, tout du moins les vaisseaux spatiaux) mais au scénario miteux et insipide directement inspiré de *La guerre des étoiles*. Une bonne surprise tout de même.







Courts métrages primés :
5 – *Privet is Kislovodska* (Dimitri GELLER - Russie)
6 – *The Boy who saw the Iceberg* (Paul DRIESSEN Canada)
7 – *Hasta los huesos* (René CASTILLO - Mexique)
8 – *Intolerance* (Phil MULLOY - Angleterre)
9 – *Strange Invaders* (Cordell BARKER - Canada)

PALMARÈS

- **Grand Prix du court métrage :** *Father and Daughter* (Michaël DUDOK DE WIT - Pays-Bas, Angleterre)
- **Grand Prix du long métrage :** *Mutant Aliens* (Bill PLYMPTON - États-Unis)
- **Grand Prix film TV :** *Panique au village - Le gâteau* (Stéphane AUBIER, Vincent PATAR - Belgique)
- **Prix du film publicitaire :** *Nestea, Closed* (Dave BORTHWICK - Angleterre)
- **Prix de la meilleure séquence animée :** *I walk the Earth* (Tim HOPE - Angleterre)
- **Prix du meilleur film d'école :** *Géraldine* (Arthur DE PINS - France)
- **Prix Junior du court métrage :** *Hasta los huesos* (René CASTILLO - Mexique)
- **Prix Junior du film d'école :** *AP 2000* (Loïc BAIL, Aurélien DELPOUX, Sébastien EBZANT, Benjamin LAUWICK - France)
- **Prix du public :** *Father and Daughter* (Michaël DUDOK DE WIT - Pays-Bas, Angleterre)

Expositions

Cette année c'est le studio Aardman qui investissait l'espace d'exposition du Château d'Annecy[3], avec un nombre impressionnant d'objets venant de leurs productions, de *Wallace et Gromit* à *Chicken Run* en passant par tous les courts métrages qui ont fait leur renommée. L'exposition durera jusqu'en septembre prochain. N'oublions pas *L'art de l'animation et ACME Filmworks*, l'exposition ALEXEÏEFF (p. 90) et *The Boop sisters* constitué de dessins d'Oscar GRILLO sur Betty Boop, le tout exposé au centre Bonlieu.

Organisation

Annecy, malgré d'énormes efforts fournis depuis trois ans, n'obtient toujours pas l'agrément de tous pour sa qualité d'accueil et d'organisation. 2001 fera date sur un grand nombre de points qui auront fait grincer des dents nombre de participants (organisateurs, accrédités, invités). Même si ce rendez-vous incontournable des professionnels et des amateurs permet de découvrir les tendances du monde de l'animation, nous constatons bien malheureusement que des supports comme le nôtre ne sont jamais vraiment pris au sérieux (serait-ce parce que nous parlons d'animation nipponne ?) et que le discours vers le public est assez sommaire, voire inexistant. C'est parfois même avec un mépris incroyable que sont traités tant les réalisateurs que les journalistes, pourtant indispensables, les uns pour fournir le matériel, les autres pour faire connaître les premiers.

Un grand cru ?

Au final, on peut considérer qu'Annecy est victime de son propre succès et qu'il est nécessaire plus que jamais d'améliorer l'organisation (plus de personnel ? Plus de temps ? Ce n'est certainement pas une question de moyens ou de motivation) afin de répondre à l'attente tant des professionnels de l'animation que des amateurs. Un an c'est court pour obtenir des "produits" de qualité, et il arrive encore souvent que le jury de présélection soit montré du doigt pour des choix peu judicieux (ou est passé *Pierre le cosmonaute* ?) ou encore le grand jury lui-même pour le palmarès de fin de semaine (*quid* de *Patate et le jardin Potager* largement meilleur que *Big knights in distress* ?). Les solutions ne sont pas évidentes mais il n'a jamais été dit qu'il était simple d'être les meilleurs ou les plus représentatifs... Le tout est aussi de mériter ou de garder ce titre.

Si vous voulez en savoir encore plus, dirigez-vous sans tarder aux pages suivantes ou, pour ceux qui sont équipés, sur notre site (*www.animeland.com*) qui vous dresse également un portrait de ce festival incontournable. Pour le palmarès complet : *www.annecy.org*

Yvan WEST LAURENCE

1 – Normalement c'est Terry GILLIAM qui était annoncé, mais au dernier moment, l'ancien Monthy Python a décliné l'invitation.

2 – Le Festival d'Annecy est passé annuel depuis 1998.

3 – En 2000 c'est l'équipée Folimage qui était présentée.





Films TV :
10 – *The last polar bears* (Alan SIMPSON - Angleterre)
11 – *The big knights - Knights in distress* (Mark BAKER, Neville ASTLEY - Angleterre)
12 – *Detective Pecola* (Mike FALLOWS, WAKABAYASHI Dan, IWASAKI Makoto, MIYAKE Atsushi - Japon, Canada)
13 – *Panique au Village - Le gâteau* (Stéphane AUBIER, Vincent PATAR - Belgique)



Remerciements à toute l'équipe, en particulier les 200 bénévoles du festival d'Annecy, à Delphine, Maïté et toutes les personnes qui nous ont aidés à mener à bien notre mission.

Panorama de l'Industrie du Cinéma d'Animation



△ Une princesse en 3D aussi réaliste que nature

◁ Philippe Gluckman et Pierre Coffin sur le podium des invités

LES CONFÉRENCES ET LES MEETINGS PROFESSIONNELS, ORGANISÉS CETTE ANNÉE PAR LE FESTIVAL DU 5 AU 8 JUIN, SE SONT PRATIQUEMENT TOUS DÉROULÉS À LA CHAMBRE DES MÉTIERS.

Créateurs, techniciens et producteurs se sont donnés rendez-vous pour débattre en public de toute l'actualité de la profession : nouveaux marchés, nouvelles technologies, œuvres de création et droits d'auteur. Ces débats, traduits simultanément en anglais et français, ont attiré de nombreux étudiants et quelques professionnels *free-lance*, avides de conseils ou de nouveaux contacts.

Quel est l'impact du développement technologique sur les nouvelles créations ? Une journée entièrement consacrée à la 3D et aux effets spéciaux a permis d'aborder la question. Philippe Gluckman, l'un des participants, a ouvert le débat d'une première conférence sur la réalisation de films en images de synthèse. Cet animateur et concepteur d'effets spéciaux a travaillé comme superviseur des séquences pour *Shrek*, le dernier long métrage de la PDI-Dreamworks. Il nous a tout d'abord présenté les principaux défis techniques du film : la réalisation des éléments naturels, comme le feu, la végétation et le rendu 3D des êtres humains. Quelques extraits du *Making-of Shrek* ont été projetés dans la salle. Une première série de séquences animées, *Final Frames*, nous a permis de suivre la modélisation en 3D de la Princesse Fiona, l'héroïne du film. La texture de sa peau humaine a été particulièrement difficile à créer. Pour éviter d'obtenir un rendu 3D métallique ou plastique, les animateurs de la PDI-Dreamworks ont du modeler le personnage puis le recouvrir d'une couche rouge, avant de tendre virtuellement l'épiderme et l'épaisseur de la peau. Ils ont aussi utilisé énormément de filtres de couleurs, une lumière chaude, à la fois réaliste et superficielle pour accentuer le rendu réaliste de la peau humaine. Cette séquence contenait aussi quelques ratés anecdotiques, comme l'élaboration du petit âne. En effet, le premier rendu du pelage de l'animal le faisait plutôt ressembler à une petite peluche ébouriffée !

◁ Philippe Gluckman a supervisé toutes les séquences de *Shreck*

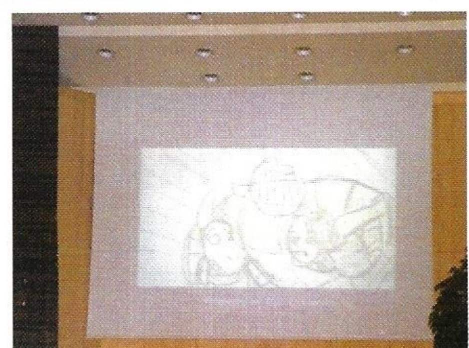
La deuxième série de séquences animées, *Torches and Campfires*, nous a montré les différents effets spéciaux utilisés pour l'élaboration du feu. Selon Philippe Gluckman, c'est le véritable *challenge* technique du film. Il a détaillé au public l'une des séquences clefs de *Shrek*, une poursuite du Dragon particulièrement enragé contre la Princesse Fiona, et qui a le plus nécessité d'effets spéciaux. Pour permettre au Dragon de cracher des flammes de différentes façons, les animateurs ont d'abord cherché à recréer l'effet de flammes en animant du tissu, qui devait être recouvert de particules collées. Mais ils ont finalement opté pour le dernier logiciel Maya, qui leur a permis d'utiliser des particules, sans casser la structure des flammes. C'est à dire sans voir les particules individuellement.

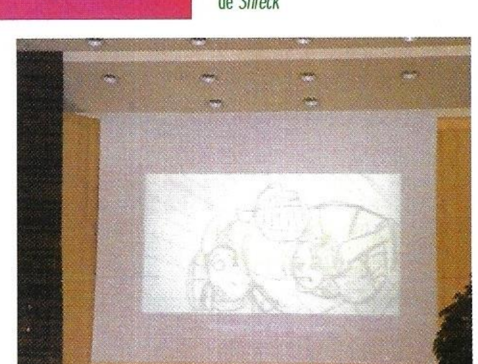


Commandes de spots publicitaires en 3D

Pierre Coffin, animateur et réalisateur, a poursuivi ce débat en présentant au public ses toutes dernières créations, en matière d'images de synthèse. Après avoir étudié l'animation aux Gobelins, l'École de l'image, il s'est fait engager comme assistant par Amblimation, le studio de Steven Spielberg en Angleterre. Il a ensuite travaillé chez Ex-Machina comme superviseur sur l'animation des personnages puis collaboré à différents projets. Deux de ces spots publicitaires étaient en compétition dans la catégorie des films de commande, *Pimousse, le Cinéma*, un clip pour les bonbons Pimousse et *National Lottery Thunderball Eskimos*, commandé par un studio britannique. L'élaboration de ces clips, en partie financée par les publicitaires, lui a permis d'explorer des techniques avancées. Le *Making-of* d'un de ses spots, réalisé pour la Française des Jeux, nous a permis de décrypter les quatre étapes primordiales d'un court d'animation : dessins et *boards*, animatiques (la modélisation, sculpture 3D des personnages ou des sujets), les tests anime (la mise en mouvement) et la version définitive, la version Def, dans le langage professionnel.

▽ Séquences animées du *storyboard* de *Shreck*





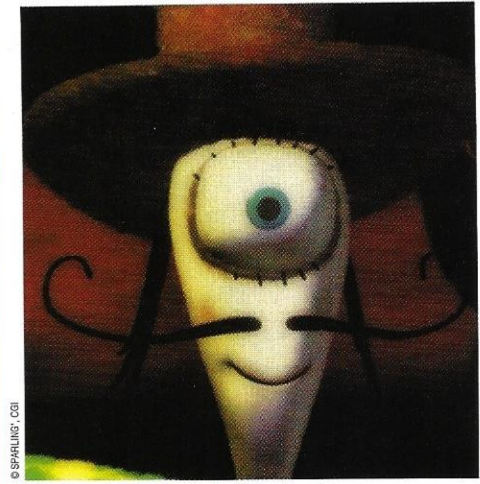
RENCONTRE AVEC GUILLAUME HELLOIN

AnimeLand : *Quel est le concept* Des Chasseurs de Dragons *?*
Guillaume Hélloin : Un concept légèrement décalé, délirant, qui fait d'ailleurs référence à l'esprit de Terry GILLIAM et à son film *Bandits, Bandits*. On se retrouve dans un futur assez éloigné, en plein Moyen-Âge fantasmagorique. L'univers a totalement explosé et laissé place à de petites planètes, reliées les unes entre les autres par des passerelles. Mais il y a eu malheureusement une transformation génétique, qui a généré des Dragons, des sortes de monstres qui terrorisent la population. Les chasseurs sont des mercenaires assez simplistes et drôles, qui ne travaillent qu'aux heures syndicales.

AL : *Quels logiciels utilisez-vous actuellement pour la réalisation de ce film ?*
GH : Ce film a bénéficié des recherches, effectuées par le studio durant quatre ans, pour mettre au point des rendus non réalistes. Spaint, un logiciel maison, permet en effet de travailler à partir d'illustrations. C'est une démarche ergonomique, intuitive, plus picturale que l'approche réaliste de la 3D. Par exemple en 3D, on éclaire avec de la lumière. Pour ce film, nous éclairons avec de la couleur. Grâce à Spaint, ce logiciel de rendu, on peut appliquer des coups de pinceaux sur de la géométrie 3D.

AL : *Et pour la réalisation du* Cirque Bougie *?*
GH : Le logiciel Spaint pour le rendu et Diabolo, un autre logiciel maison, créé pour l'anime, les mouvements.

AL : *Quels sont vos souhaits quant à l'avenir de la 3D ?*
GH : Avoir les moyens financiers de faire les films avec les moyens prévus à l'origine du projet.



△ Un rendu pictural en 3D (*Le Cirque Bougie*)

▽ Une fable drôle et poétique pour les enfants

Un studio européen d'animation et d'effets spéciaux numériques

Ce cycle de conférences a aussi été l'occasion de rencontrer Guillaume HÉLLOIN, cofondateur du studio Sparx. Créé il y a six ans à Paris, ce studio a déjà réalisé les effets spéciaux de plusieurs films primés dans les festivals, comme *Pierre et le Loup* produit par Canal+, ou *Rolie Polie Olie*, une série TV, qui a reçu plusieurs prix aux États-Unis. Spécialisé dans la transposition 3D des illustrations et de l'animation traditionnelle 2D, Sparx a développé en interne des logiciels spécifiques de rendu et d'anime, dont Spaint et Diabolo. Ce studio a entamé en effet plus de quatre ans de recherches pour obtenir des rendus de photos non réalistes et picturaux. Guillaume HÉLLOIN nous a tout d'abord projeté quelques extraits du pilote de long métrage *Le Cirque Bougie* ; puis il a commenté cette fable drôle et poétique destinée aux enfants, principalement réalisée avec les logiciels maisons. En parallèle à ce projet, l'équipe du studio réalise actuellement la fabrication 3D de *Chasseurs de Dragons*, dont nous avons vu aussi quelques images. C'est Futurikon, la société de production, qui leur a confié la transposition des illustrations de ce conte SF, d'inspiration médiévale et loufoque. Pour ce pilote de long métrage, les infographistes de Sparx n'ont pas hésité à reprendre le principe des effets de la Caméra-Maping, utilisée dans *Matrix*, tout en conservant le rendu *cartoon* des illustrations ; ce sont des effets d'arrêt sur image, obtenus grâce à la projection d'une photographie pour construire l'arrière-plan de l'image.

Le studio a aussi réalisé, pour le film de Pierre-Paul RENDERS *Thomas est amoureux*, une séquence d'ouverture de cinq minutes en images de synthèse, qui met en scène Clara, une créature virtuelle très « *hot* et sexy », aux yeux pétillants, dont nous avons pu voir quelques images. Ce film *underground* est l'histoire d'un garçon, qui n'est pas sorti de son appartement depuis huit ans et qui tombe amoureux de Clara. Le *design* de cette *pin-up* sexy a été confié à Fred BELTRAN, auteur de la BD *Megalex* avec JODOROWSKI aux Humanoïdes Associés. Mais le *strip-tease* de Clara, surtout réservé aux adultes et aux adolescents, a soulevé une vague polémique dans la salle. Ce film a cependant déjà été primé dans plusieurs festivals ; il a notamment reçu deux prix à la Mostra de Venise et le grand prix Fantastic'Art 2001.

◁ Clara, une créature virtuelle et sexy

Un second rendez-vous autour des droits d'auteur

L'Union-Guilde des scénaristes avait organisé sa rencontre dans le Centre des Congrès de l'Impérial Palace. Son objectif est de protéger les auteurs d'œuvres de télévision, de cinéma, d'animation et de multimédia. Comment se faire respecter en tant que scénariste ? Écrire pour l'animation en France ou à l'étranger ? Comment écrire en équipe ? James MASON, auteur britannique et Graig MILLER, un scénariste américain, nous ont fait part de leurs expériences, tout en nous exposant les droits spécifiques de leurs pays. C'est Christophe LEDANNOIS, conseiller juridique à la SACD (Société des auteurs et compositeurs dramatiques), qui est intervenu pour exposer les droits français. Il est notamment chargé du suivi des contrats d'animation et des *remakes* de films français, vendus aux Américains.

En Grande-Bretagne

James MASON, l'invité britannique du débat, a écrit une trentaine de livres pour enfants, ainsi que quelques fictions. Il est aujourd'hui membre de la « Writers Guild » de son pays. Les auteurs d'animation n'étaient initialement pas reconnus en Grande-Bretagne. Aujourd'hui encore, leur adhésion à la « Writers Guild » n'est pas obligatoire. Le statut d'auteur est donc équivoque, car il semble lié spécifiquement aux productions d'œuvres écrites et sans rapport direct avec l'industrie audiovisuelle. Comment vendre ses talents ? Comme dans la plupart des pays, l'auteur doit se mettre en valeur, avoir un excellent agenda et de bonnes relations avec les producteurs. On appelle ça « pitcher », baratiner dans le jargon professionnel, pour obtenir un premier rendez-vous et faire lire le synopsis de son histoire. Combien gagnent t-ils ? Si l'auteur d'animation est à l'origine du projet, si le film obtient un bon succès, il touchera un petit pourcentage. Le scénariste britannique gagne en moyenne 4.000 livres à la livraison de ses écrits



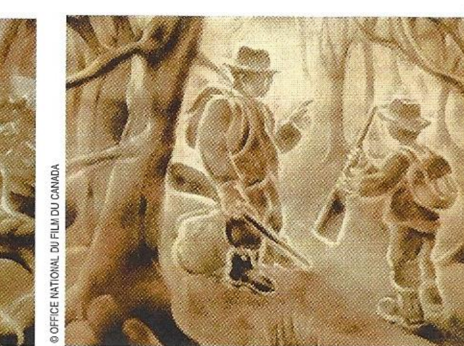
◁ *Mutant Aliens*, une histoire empreinte de folie surréaliste

et 5.000 livres s'il vend son scénario, son *copyright*. Mais l'animation en Grande-Bretagne repose en partie sur une petite industrie artisanale, qui ne permet pas d'embaucher les auteurs à plein temps. Pour compléter leurs revenus, les scénaristes peuvent proposer leurs talents aux publicitaires, réalisateurs de cinéma ou clips musicaux. En pratique, l'itinéraire du scénariste est devenu un véritable parcours du combattant. Selon James Mason : « *le cauchemar de l'auteur, c'est la jungle des jugements* ». Pour être approuvé, le scénario doit être validé par de plus en plus de personnes : les producteurs, les investisseurs, les diffuseurs et parfois les auteurs du livre, en cas d'adaptation…

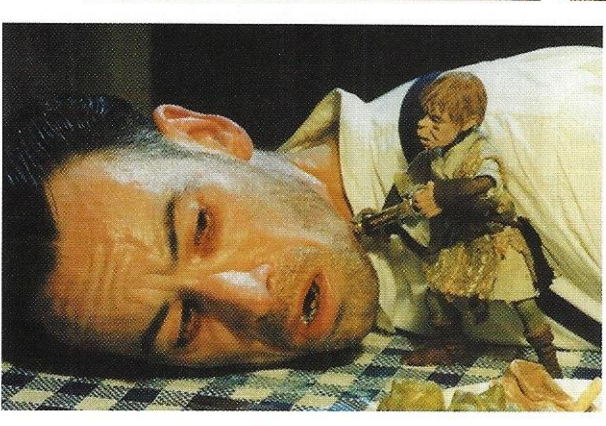
Aux États-Unis

Graig Miller est l'auteur d'une série à succès, *Les Pockets Dragons*, qui a généré plus de cent épisodes. Il est membre de la « Writers Guild » américaine, a collaboré avec Georges Lucas et participé à l'édification d'une Charte internationale en faveur des enfants. Aux États-Unis, le « *scriptwriter* », l'écrivain d'animation, est un concept récent. En effet, jusqu'aux années 70, les *storyboarders* et les *gagmen* étaient chargés de l'écriture du scénario. Mais les écrivains américains d'animation ont aujourd'hui un statut équivoque : ils ne peuvent toujours pas adhérer à la « Writers Guild » américaine. Cette guilde protège uniquement les droits des scénaristes, qui font du cinéma, mais pas de l'animation. Ils sont actuellement environ 150 auteurs d'animation, mais ne sont pas encore considérés comme auteurs à part entière ! Le scénariste américain gagne en moyenne 6.000 dollars à la livraison de son scénario, l'équivalent de quatre épisodes par semaine. Il obtiendra tout juste une copie vidéo des épisodes, mais ne touchera pas de pourcentage sur les diffusions. Les seules séries d'animation qui rapportent des bénéfices à leurs auteurs sont celles à succès, diffusées aux heures de *prime-time*, comme *les Simpsons*. Les autres auteurs de cinéma reçoivent quant à eux des résiduels à chaque diffusion.

▽ *La Leçon de chasse*



△ *La leçon de Chasse*, un film de Jacques Drouin, entièrement réalisé par écran d'épingles



◁ *Les Aventures secrètes de Tom Pouce*, un film de commande de la BBC

Le droit d'auteur

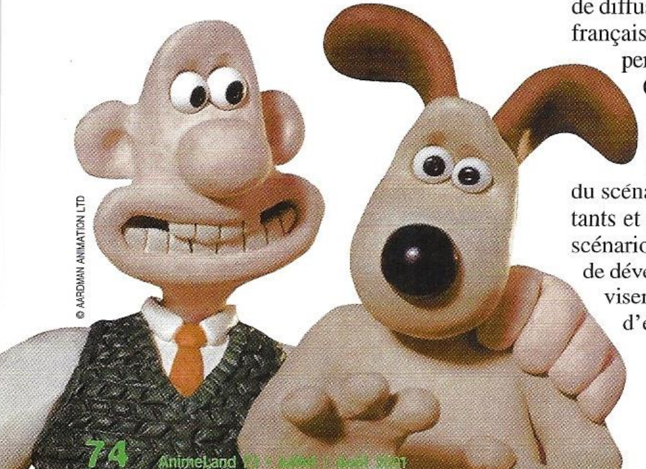
En France, les scénaristes bénéficient d'une vraie tradition d'animation, liée aux auteurs de longs métrages, comme Emile Cohl ou Paul Grimault. Pour être protégé, les auteurs doivent cotiser à la SACD, qui regroupe actuellement 800 professionnels de l'animation : les créateurs graphistes, les réalisateurs et scénaristes. Cette société d'auteurs protège les œuvres, les personnages et bien sûr les auteurs. Mais elle est aussi chargée en parallèle de collecter les droits de diffusion au profit des auteurs. Le scénariste français gagne environ 30.000 F par épisode et perçoit des pourcentages à chaque diffusion.

Comment participer à l'élaboration d'une série ? En proposant un *storyline* d'une à deux pages au directeur d'écriture de la chaîne. C'est l'interlocuteur privilégié du scénariste. Il engage parfois quelques débutants et peut même réécrire plusieurs pages du scénario. Cependant, en France, le responsable de développement de la chaîne doit aussi superviser le *storyboard* et les « *Lines-Tests* », tests d'écriture du candidat.

Le court métrage d'auteur

Comment produire et vendre ses courts métrages ? Comment survivre en tant qu'auteur indépendant ? Le Festival avait organisé une rencontre exceptionnelle autour du court métrage d'auteur. Bill Plympton, modèle d'indépendance américaine, est venu partager en public sa façon d'être, de choisir ses marchés, de vendre ses courts. Son film *Mutant Aliens* (*Les Mutants de l'Espace*) a remporté le Grand Prix du long métrage « Annecy 2001 » ; ce film retrace l'épopée d'un astronaute, Earl Jensen, perdu dans l'espace et qui revient vingt ans après, sur le toit de la Maison Blanche, se venger du Dr Frubar, un magnat de l'industrie spaciale. Un de ses courts, *Eat*, était en parallèle en compétition, dans la catégorie des courts métrages de fiction. Quelles sont les clefs de la réussite de ce génie ? Enormément de talents, un esprit d'entreprise, de débrouillardise. Ses marchés ? Web, *merchandising*, mais aussi les *Networks* — il prépare actuellement, pour CartoonNetwork, un film d'une demi-heure pour enfants. Surprise hilarante ! Ses films sont en général plutôt destinés aux adultes. Il a aussi vendu énormément de films à MTV, Canal+ et même la BBC. Enfin ce battant pragmatique a avoué en public « *vouloir rafler un maximum de prix pendant les festivals !* ». Puis il a laissé la parole — et l'une de ses cassettes ! — à Colin Rose, directeur et fondateur de la BBC Animation Unit. C'est l'initiateur d'une série de commandes de films, passées par la BBC, aux studios indépendants. On lui doit notamment les premières séries télévisées *Rex the Runt* et les aventures de *Wallace et Gromit* du studio Aardman, véritablement propulsé par la BBC. Il a aussi produit *Les aventures secrètes de Tom Pouce* du réalisateur Dave Borthwick. Notons juste au passage que Dave Borthwick a remporté cette année le Prix du film publicitaire pour *Nestea Closed*… Puis nous avons vu quelques extraits de la production de l'Office national du film du Canada. C'est Jacques Drouin, qui nous a éclairé sur l'état actuel de la production de courts métrages, financés en partie par l'ONF. Ce réalisateur présentait cette année son film *Une leçon de chasse* en compétition, dans la catégorie des courts métrages de fiction.

Maryline Fournier





CD JEUX VIDEO

BIOHAZARD 2 OST
BREATH OF FIRE IV OST 2CD
CASTLEVANIA PSX OST
CHRONO CROSS OST 3CD
CHRONO TRIGGER OST 3CD
CREID XENOGEARS
DRAGON QUEST 7 OST BOX 2CD
DRAGON QUEST IN CONCERT
FEDA THE EMBLEM OF JUSTICE 2CD
FINAL FANTASY CELTIC MOON
FINAL FANTASY LOVE WILL GROW
FINAL FANTASY MIX
FINAL FANTASY PRAY
FINAL FANTASY TACTICS OST 2CD
FINAL FANTASY I&II ALL SOUNDS
FINAL FANTASY 1987-1994
FINAL FANTASY III MUSIC & DRAMA
FINAL FANTASY III OST
FINAL FANTASY IV OST
FINAL FANTASY V OST 2CD
FINAL FANTASY V PIANO COLLECTION
FINAL FANTASY VI GRAND FINAL
FINAL FANTASY VI OST 3CD
FINAL FANTASY VII OST
FINAL FANTASY VII REUNION TRACKS
FINAL FANTASY VIII OST 4CD
FINAL FANTASY VIII PIANO COLLECT.
FINAL FANTASY VIII SYMPHONIC
FINAL FANTASY IX OST 4CD
FINAL FANTASY IX OST PLUS
FIRE EMBLEM OST 2CD
FRONT MISSION 3 OST 2CD
GRADIUS 4 OST
GRANDIA OST VOL 1 2CD
GRANDIA OST VOL 2 2CD
GRANDIA 2 ROVO OST
GRANDIA 2 DEUS OST
GUILTY GEAR X OST
HOUSE OF THE DEAD 2 OST
KING OF FIGHTERS 2000 2CD
LANGRISSER MILLENNIUM 2CD
LEGEND OF DRAGON OST
LEGEND OF MANA OST 2CD
LUNAR ETERNAL BLUE PRELUDE
LUNAR SONG 1
LUNAR SONG 2
METAL GEAR SOLID OST
MYSTIC QUEST SOUND COLLECTION
OGREBATTLE 64 2CD
PARASITE EVE OST 2CD
PARASITE EVE 2 OST 2CD
RESIDENT EVIL 2 OST
RIDGE RACER TYPE 4 DIRECT AUDIO
RIDGE RACER 5 OST
SAGA FRONTIER 2 OST 3CD
SAMOURAI SPIRITS THE BEST
SECRET OF MANA 3 OST 3CD
SHENMUE OST 2CD
SHENMUE ORCHESTRA
SHENMUE JUKE BOX
SHINING FORCE 3 OST
SONIC ADVENTURE OST 2CD
SOUL EDGE KHAN SUPER SESSION
STAR OCEAN II OST 2CD
STAR OCEAN ARRANGE ALBUM
SUIKODEN II OST 4CD
SUIKODEN II ORRIZONTE
TALES OF PHANTASIA OST 2CD
TENCHU OST
VAGRANT STORY OST 2CD
VALKYRIE PROFILE OST 2CD
VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM
WILD ARMS OST
XENOGEARS OST 2CD
Ys VERY BEST OF Ys
ZELDA LEGEND OST
ZELDA LEGEND HYRULE SYMPHONY
ZELDA LEGEND RE-ARRANGED ALBUM
ZELDA MAJORA MASK 2CD









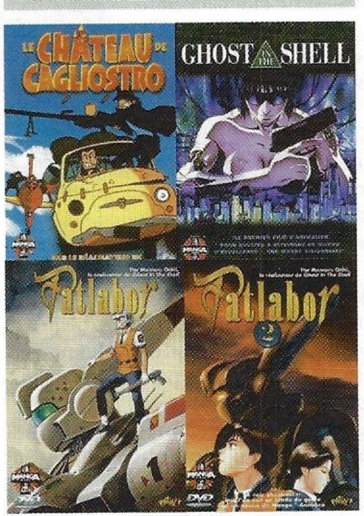
VIDEO

DVD V.O. SOUS-TITRES ANGLAIS
TOUTES ZONES : 179 FRS CHACUN

AKIRA LE FILM
ANGEL SANCTUARY OAV
BASTARD OAV
CARDCAPTOR SAKURA FILM 1
CARDCAPTOR SAKURA FILM 2
DRAGON BALL Z MOVIE
FIVE STAR STORIES LE FILM
GUNDAM 083 LE FILM
GUNBUSTER OAV
MIDNIGHT EYE GOKU OAV
NADESICO LE FILM
SAINT SEIYA LES 4 FILMS
SPRIGGAN LE FILM
YOU RE UNDER ARREST OAV

DVD V.O. SOUS-TITRES FRANCAIS
ZONE 2 : 189 FRS CHACUN

JIN-ROH LE FILM
GHOST IN THE SHELL
LE CHATEAU DE CAGLIOSTRO
LES AILES D'HONNEAMISE
NINJA SCROLL
PATLABOR LE FILM 1
PATLABOR LE FILM 2



Prix des CD : 99 francs
Prix des box :
2 CD : 170 francs
3 CD : 249 francs
4 CD : 299 francs
5 CD : 349 francs

Pour 5 CD commandés le 6 ème est offert ! Merci de passer votre commande sur papier libre.

CD ANIMATION

AH MY GODESS OST VOL 1
AH MY GODESS OST VOL 2
AKIRA SYMPHONIC SUITE
ANGEL SANCTUARY OST SERIE TV
BLUE SUBMARINE 6 OST VOL 1
BRAIN POWERED OST VOL 1
BRAIN POWERED OST VOL 2
BUBBLEGUM CRISIS BEST VOCAL
CANDY SONG COLLECTION
CARD CAPTOR SAKURA OST VOL 1
CARD CAPTOR SAKURA OST VOL 2
CITY HUNTER BEST COLLECTION
CITY HUNTER OST 1
CITY HUNTER OST 2
CITY HUNTER OST 3
CITY HUNTER DRAMATIC MASTER 1
CITY HUNTER SECRET SERVICE
CITY HUNTER SPECIAL
COWBOY BEBOP OST 1
COWBOY BEBOP OST 2
COWBOY BEBOP BLUE
COWBOY BEBOP VITAMINLESS
DETECTIVE CONAN OST
DNA 2 OST
DRAGON BALL Z BOX 5CD
DRAGON BALL Z SONG COLLECTION
ESCAFLOWNE OST 1
ESCAFLOWNE OST 2
ESCAFLOWNE OST 3
ESCAFLOWNE LOVERS ONLY
ESCAFLOWNE THE MOVIE OST
EVANGELION OST 1
EVANGELION OST 2
EVANGELION OST 3
EVANGELION SYMPHONIQUE 2CD
EVANGELION BEST COLLECTION
EVANGELION OST FILM 1 DEATH
EVANGELION OST FILM 2 END
EVANGELION VOX SONGS
FUSHIGI YUGI OST TV SERIE
GATCHAMAN TV SERIE OST
GETTER ROBOT SONG COLLECTION
JIN ROH THE MOVIE OST
JOE HISAISHI WORKS 1
JOE HISAISHI WORKS 2
KEN LE SURVIVANT ORIGINAL SONG
KENSHIN OAV OST
KENSHIN THE MOVIE OST
KIKI'S DELIVERY SERVICE OST
LADY OSCAR
LAIN SERIAL EXPERIMENTS SONGS 1
LAPUTA CASTLE IN THE SKY OST
LODOSS WAR BEST COLLECTION
MACROSS PLUS OST FILM
MACROSS THE COMPLETE BOX 3CD
MASKED RIDER SONGS
MAZINGER SONGS
MONONOKE HIME THE MOVIE OST
NAUSICAA THE MOVIE OST
PATLABOR 2 - 2002 - THE MOVIE
PERFECT BLUE THE MOVIE OST
SAINT SEIYA SANCTUAIRE 1 OST
SAINT SEIYA SANCTUAIRE 2 OST
SAINT SEIYA SANCTUAIRE 3 OST
SAINT SEIYA ABEL OAV OST
SAINT SEIYA ASGARD TV SERIE OST
SAINT SEIYA ASGARD OAV OST
SAINT SEIYA POSEIDON SERIE OST
SAINT SEIYA LUCIFER OST
SAINT SEIYA MAKE UP 1
SAINT SEIYA MAKE UP 2
SAINT SEIYA GOLD BOX 5CD
SAINT SEIYA MEMORIAL BOX 5CD
SENTAI VOCAL COLLECTION
LE TOMBEAU DES LUCIOLES OST
TOTORO THE MOVIE OST
TURN A GUNDAM OST VOL 1
X - CLAMP - THE MOVIE OST

DOMESTIC MUSIC

AKINO ARAI BEST ALBUM
AKINO ARAI FURY PLATINUM
AKINO ARAI NATSUKASHI MIRAI
B Z BEST COLLECTION
B Z SURVIVE
B Z MAGMA
B Z SINGLES COLLECTION
B Z 99 SINGLES COLLECTION
DIR EN GREY GAUZE
DIR EN GREY SINGLES
DIR EN GREY SINGLES VOL 2
DIVE MAAYA SAKAMOTO
GRAPEFRUIT MAAYA SAKAMOTO
GACKT AND MALICE MIZER SINGLES
GACKT MARS
GLAY SINGLES COLLECTION VOL 1
GLAY SINGLES COLLECTION VOL 2
GLAY HEAVY GAUGE
GLAY REVIEW
GLAY BELOVED
GLAY HIT THE WORLD
GLAY SONG BOOK
GLAY SUMMER OF 98
GLAY SPEED TOP
GLAY 99 SINGLES COLLECTION
GLAY 2000 BEST 2CD
HOTCHPOTCH MAAYA SAKAMOTO
HIDE BEST PSYCHOMMUNITY
HIDE SINGLES 1993-1998
HIDE TRIBUTE SPIRITS
HIDE PSYENCE
JEANNE D ARC SINGLES COLLECTION
LAREINE BEST
L ARC EN CIEL TIERRA
L ARC EN CIEL HEAVENLY
L ARC EN CIEL DUNE
L ARC EN CIEL CRYSTAL MELODY
LACRYMA CHRISTI MAGIC THEATRE
LUNA SEA SINGLES COLLECTION
LUNA SEA SOLO SINGLES COLLECT.
LUNA SEA SOLO SINGLES COLLECT. 2
LUNA SEA LUNATIC TOKYO VOL 1
LUNA SEA LUNATIC TOKYO VOL 2
MALICE MIZER MEMOIRE+VOYAGE
MALICE MIZER SINGLE COLLECTION
MEGUMI HAYASHIBARA IRAVATI
MEGUMI HAYASHIBARA CD FILE VOL 1
X JAPAN VISUAL SHOCK VOL 3
X JAPAN HIDE BEST SINGLES
X JAPAN HIDE JA ZOO
X JAPAN HEATH BEST SINGLES
X JAPAN ATLANTIC YEARS
X JAPAN LIVE IN OKKAIDO 1995
X JAPAN YOSHIKI ETERNAL MEL. 2CD
X JAPAN SINGLES COLLECTION
X JAPAN DAHLIA
X JAPAN LIVE LIVE VOL 1 ET VOL 2
X JAPAN BALLAD COLLECTION
X JAPAN PERFECT BEST 2CD
X JAPAN SINGLES BEST COLLECT. 2
X JAPAN BLUE BLOOD
X JAPAN SINGLES COLLECTION 3
X JAPAN SINGLES COLLECTION 4
X JAPAN HEATH
X JAPAN ART OF LIVE LIVE
X JAPAN THE LAST SONG
YELLOW MONKEY BEST COLLECTION

Pour tout autre titre ou produit n'apparaissant pas sur cette page,contactez-nous par téléphone ou par fax au :
05.61.04.85.81
ou par e-mail à :
video-musique@wanadoo.fr

AUTRES PRODUITS : CONTACTEZ-NOUS ➢ Tél/Fax:05.61.04.85.81 / e-mail:video-musique@wanadoo.fr

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : VIDEO-MUSIQUE 72 RUE VILLEFRANCHE 09200 SAINT-GIRONS

Nom et prénom :
Adresse :
CODE POSTAL : VILLE :

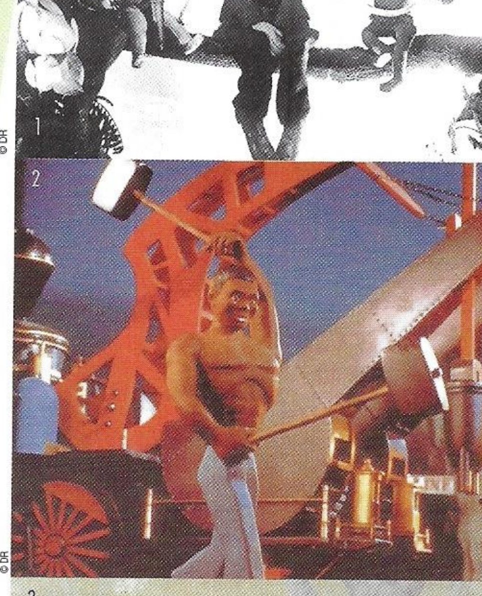
FRAIS DE PORT :
1 CD : 16 francs
2 CD : 20 francs
3 CD : 25 francs
A partir de 4 CD : 30 francs.

☐ Paiement par chèque bancaire ou postal établi à l'ordre de : "VIDEO-MUSIQUE"
☐ Paiement par carte bancaire numéro :
Expire fin : / Signature :

Désignation de l'article:	Quantité	Prix total
+ Frais de port :		
Total à régler:		

Grands Guignols

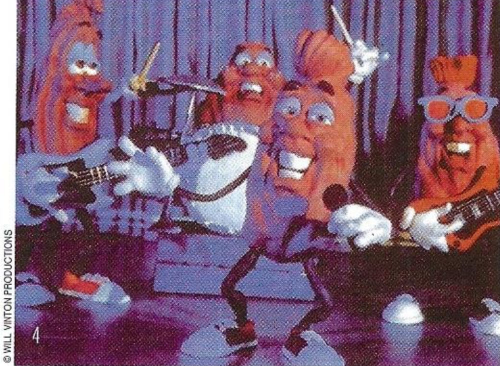
Les maîtres anglais de l'animation de volume



© DR



© DR



© DR

© WILL VINTON PRODUCTIONS

1 – *Love in Black and White* de Ladislas Starevitch (1923)
2 –Métaphore anti-xénophobie de Georges Pal, *John Henry and Inky Poo.*
3 – *House of Flame* où se concentre toute la magie des marionnettes de Kawamoto Kihashiro
4 – Le groupe The California Raisins, dans le spécial *Meet the Raisins* de Will Vinton.
5 – *Alice* de Jan Svankmajer, long métrage produit par Keith Griffin, ami et producteur des frères Quay

LE VOLUME ANIMÉ EST UNE FORME HYBRIDE DE REPRÉSENTATION, ENTRE IMAGINAIRE ET RÉALISME. QUAND ELLE EST PARFAITEMENT CONTRÔLÉE, ELLE CRÉE UN RAPPORT UNIQUE AVEC LE SPECTATEUR QUE LES CINÉASTES ANGLAIS ONT SU LARGEMENT EXPLOITER JUSQU'À ATTEINDRE L'EXCELLENCE QUE L'ON SAIT.

Avant de découvrir les principaux acteurs d'un artisanat, devenu une véritable spécialité britannique, il est nécessaire de revenir sur ses ascendances internationales pour mieux en apprécier la force identitaire et ses qualités artistiques actuelles.

On l'a vu plus haut, le premier film d'animation mettant en scène des personnages en volumes est l'oeuvre d'un anglais, Melbourne-Cooper (1899). Excepté quelques tentatives anecdotiques (*Jealous Doll* de Percy Stow en 1910), ce type d'animation va disparaître presque totalement du territoire anglais pendant plus d'un demi-siècle.

C'est en Russie, puis en France, qu'un cinéaste génial va révolutionner le genre, à l'instar d'un Winsor Mc Cay pour la bande dessinnée,, en le portant à un niveau de maîtrise tel que son influence persiste sur la rétine des cinéastes contemporains qui revendiquent tous un peu une part de son héritage. Ladislas Starevitch comprend très vite la manière de tirer l'essence de sujets en volumes et d'exploiter en grand poète-magicien leur puissance spectaculaire. Adepte de l'anthropomorphisme animal, matérialisé à partir de bestioles naturalisées et d'objets de récupération, Starevitch se fait spécialiste des fables fantastiques où s'entremêlent le merveilleux et le cauchemar. Sa technique d'animation est méticuleuse et les marionnettes auxquelles il prête vie laissent encore le spectateur, blasé par les squelettes numériques, admiratif devant la complexité de leur structure.

© CONDOR FEATURES/FILM INTERNATIONAL/HESSISCHER RUNDFUNK

L'œuvre de Starevitch est sans conteste le point de départ d'une grande tradition de la marionnette animée qui va se propager principalement en Europe de l'Est. L'ancienne Tchécoslovaquie, pays qui possède déjà au début du siècle de grands marionnettistes comme Josef Skupa et Hermina Tyrlova, va devenir une terre fertile en cinéastes formés en partie sur l'héritage de Starevitch. En la personne charismatique de Jiri Trnka, le cinéma d'animation de volumes connaîtra une période faste, riche en chefs-d'œuvre, trop nombreux et trop connus pour les citer ici. L'école Trnka fera des émules partout en Europe, en Asie et Outre-Atlantique.

Jan Svankmajer en République Tchèque transgressera volontiers les canons instaurés par la mouvance Trnka. Lorgnant volontiers sur les travaux extravagants de Starevitch et puisant son inspiration chez les surréalistes André Breton et Luis Bunuel, Svankmajer créera une œuvre aux visages multiples, bafouant les rares tabous du cinéma d'animation dans ses thèmes et ses matériaux de travail.

Georges Pal en Hollande élaborera un système ingénieux de modélisation de ses personnages permettant de multiplier les attitudes et expressions tout en réduisant les coûts de production ; il concevra ainsi de grands films au *casting* incroyablement fourni avec ses fameuses *Puppetoons*.

Au Japon, Kawamoto Kihashiro reprendra le potentiel théâtral de l'animation de personnages articulés qu'il apprit des maîtres tchèques et donnera vie à des séquences d'anthologie transcendant le paradoxe étonnant entre l'inexpressivité formelle de ses marionnettes (inspirées des masques du théâtre Nô) et l'efficacité de mises en scène extrêmement spectaculaires.

Willis O'Brien, à San Francisco, réalise les séquences les plus folles des films fantastiques du cinéma muet. Grâce à une technique personnelle de construction des marionnettes, élaborée dès 1915, il s'impose comme un autre pionnier du genre dont l'influence va toucher le cinéma de prises de vues réelles hollywoodien (*The Lost World,* 1925). Son disciple le plus célèbre, Ray Harryhausen, portera sa technique au sommet tout en renforçant l'idée que l'animation de volumes est peut-être l'alternative la plus sérieuse à l'enfermement du cinéma d'animation dans le domaine du divertissement puéril.

Cette idée fera son chemin dans l'esprit, puis dans les mains, de cinéastes excentriques comme Will Vinton et Tim Burton. Vinton réalisera le premier long métrage tout en pâte à modeler (*The Adventures of Mark Twain*). Burton, après un remarquable hommage à Vincent Price, opérera avec Henry Selick le grand virage du cinéma d'animation populaire : *L'étrange Noël de Mr Jack.*

Brassant toutes ces tendances, deux jeunes artistes anglais vont façonner leur identité. Celle-ci est la résultante d'une passion commune pour l'image-par-image pratiquée en couple sur les bancs du collège, d'influences respectives puisées chez Starevitch, Vinton, Kawamoto et Harryhausen, d'une affinité infantile pour la pâte à modeler, matériau ignoré en Angleterre, et d'un sens de l'humour jubilatoire et fédérateur. En 1972, Peter Lord et David Sproxton fondent le studio Aardman.



“DANS LE DESSIN ANIMÉ, LES TRAITS EUX-MÊME SONT ACTION ET ÉLÉMENTS FIXES MORTS. LA MARIONNETTE SEULE PERMET L'IMMOBILITÉ ET LE SILENCE.” JIRI TRNKA

Peter's friends

À l'aube des années 70, la télévision britannique BBC diffuse, entre autres programmes de divertissement *Le Manège Enchanté* de Serge DANOT. Cette série française, connaît un succès sans précédent auprès du public adulte anglais et stimule quelques artistes tel Igor WOOD (animateur de Pollux). Ce dernier officiera aux côtés de Graham CLUTTERBUCK sur la mythique série des *Wombles*, avant de produire l'inénarrable *Postman Pat* qui fait la joie des anglophiles en herbe du monde entier. Du constat, qui n'avait rien d'évident à l'époque, qu'il est une vie et des carrières possibles dans l'animation de volumes, naquit la saga Aardman.

Cela fait dix ans que David SPROXTON et Peter LORD s'amusent à filmer à la caméra de poche (une Bolex à ressorts) des sujets, dessinés ou modelés, pour leur propre plaisir avec toutefois l'ambition illusoire d'en faire leur profession. Tout en poursuivant des études de littérature et de géographie, ils se forment progressivement à l'animation et parviennent à vendre des petits films à sketches à la télévision, destinés aux enfants malentendants, *Vision On.*

De la précédente expérience, les deux comparses tirent l'assurance que la simplicité est gage de succès, d'économie et d'efficacité, ce qui convient parfaitement aux approximations encore nombreuses de leur technique d'animation. Deux concepts naissent de cette configuration de démarrage : Morph, personnage ultra-simpliste qui se prête très bien aux déformations les plus inattendues, et le principe des conversations enregistrées.

Ainsi, en 1978, Aardman conçoit son premier film parlant dont la bande-son est réalisée à partir d'enregistrements réels d'une discussion dans un local de l'Armée du Salut. *Down and Out* est un défi important et payant. L'antenne de la BBC basée à Bristol commande deux films sur ce concept spectaculaire et inhabituel. *Les Animated Conversations* sont diffusées en 1980.

En 1982, LORD et SPROXTON, débarquent, leurs animations sous le bras, dans les bureaux récemment créés de Channel 4, et repartent avec une commande d'une série de cinq courts métrages : *Conversation Pieces.*

Étape décisive dans l'existence d'Aardman, le succès populaire des conversations prises sur le vif est synonyme de développement. Le studio renforce son effectif (Barry PURVES, Richard GOLESZOWSKI, Nick PARK), et oriente sa production sur la publicité, où malgré de grandes démonstrations de créativité et d'humour, le studio finit par s'ennuyer. Heureusement, Channel 4 lui achète en 1989 une nouvelle série de courts métrages. *Lip Synch* est constituée de cinq films illustrant toutes les capacités artistiques du studio et l'énorme potentiel de ses artistes aux talents diamétralement opposés.

Les films de *Lord Going Equipped* et *War Story* sont les plus conventionnels mais offrent une assise solide et une cohérence à la série. PURVES montre avec *Next* ses talents d'extraordinaire marionnettiste dans une audition mémorable de William SHAKESPEARE. GOLESZOWSKI affirme avec *Ident* sa détermination à devenir le cinéaste anglais le plus « déjanté » de sa génération. Nick PARK, lui, très modestement, apporte au studio son premier Oscar grâce à la finesse de son humour et à la subtilité des animations animalières de *Creatures Comfort.*

Dans la publicité, Aardman créera de véritables icônes animant souvent l'inanimable : les cuillères de Lyle Golden Syrup, le beurre Lurpak, une voiture Chevron ; presque une centaine de spots.

Dans le court métrage d'auteur, les expériences *Wallace et Gromit* ouvriront la voie à une politique de résidence et de mécénat de jeunes animateurs comme Jeff NEWITT (*Loves Me, Loves me Not* – 1992), Boris KOSSMEHL (*Never Without My Handbag* – 1993), Steve BOX (*Stage Fright* – 1997), Peter PEAKE (*Humdrum* - 1998) ou Darren WALSH (*Angry Kid* – 1998).

Dans le clip-vidéo, le studio débaucha les talentueux frères QUAY pour transformer Peter GABRIEL en tableau d'ARCIMBOLDO (*SledgeHammer* –1986) et contribua à la renaissance médiatique de Nina SIMONE (*My Baby Just Cares For Me* – 1987).

Dans la série télévisée, Richard GOLESOWSKI a imposé un style bien à lui avec le décalé *Rex The Runt* et très récemment avec le téléfilm *Hooves of Fire*, préfiguration indiscutable de la *Grande Évasion* version gallinacée, sortie cette année.

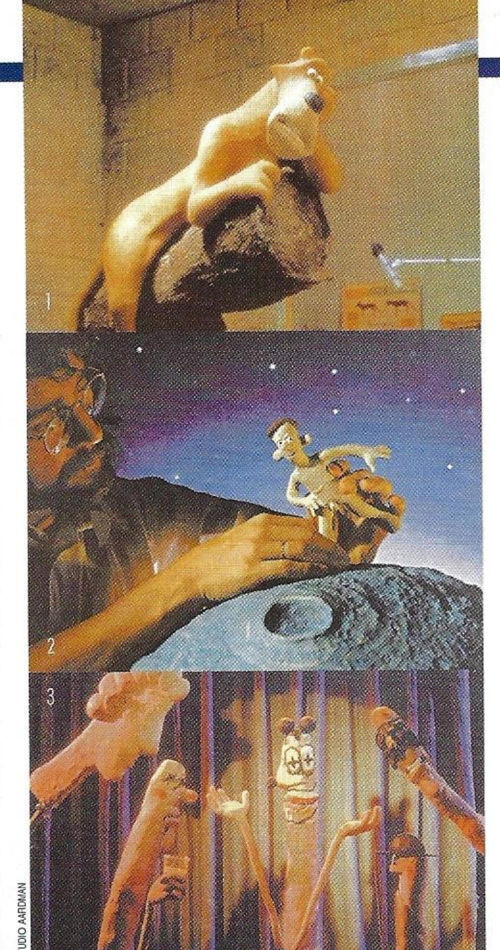
Le studio Aardman a débuté en force le XXIe siècle. S'attaquant au périlleux format du long métrage d'animation, qui plus est, destiné aux masses. Peter LORD et Nick PARK ont accompli la prouesse du succès populaire sans compromettre leur démarche d'auteur. Leur premier essai dans le long, rendu concevable par un lourd apport financier américain, s'est transformé en coup de maître.

◁ Avec *Angry Kid*, Darren WALSH reprend sa technique de masques utilisée dans son premier film *Oozat* en 1991

© STUDIO AARDMAN

Puppet Masters

La société fondée en 1976 par Brian COSGROVE et Mark HALL est d'abord spécialisée dans le dessin animé. En réaction à la pauvreté de l'animation des séries en volumes diffusées à l'aube des années 80, Cosgrove-Hall effectue un virage radical reprenant la technique « *pointilleuse de Ladislas STAREVITCH* » là où ce dernier la laissa à sa disparition.

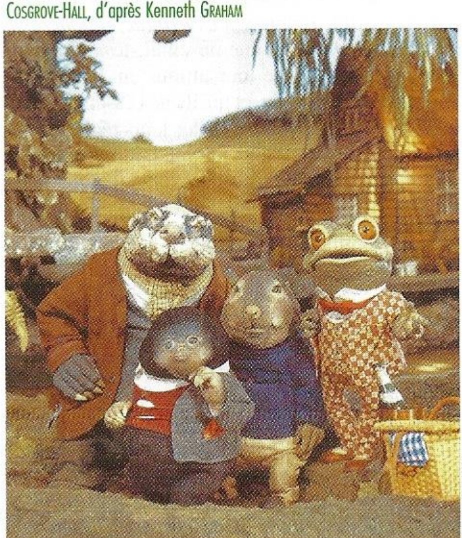


1 – Le lion brésilien de *Creature Comforts* de Nick PARK
2 – Oscarisé à Hollywood, *Adam* de Peter LORD
3 – *Ident* de Richard GOLESZOWSKY

L'évolution de cette technique de marionnettes est marquée par l'utilisation d'un support relativement nouveau, le latex. Associé à des armatures métalliques très élaborées, ce dérivé du caoutchouc apporte aux figurines modélisées un panel d'expressions et d'attitudes presque aussi vaste que celui d'un jeu d'acteur.

Le résultat fait avancer d'un pas de géant la technique jusque là, en apparence, limitée par ses matériaux premiers. L'adaptation du chef-d'œuvre de Kenneth GRAHAME, *Wind in the Willows* en 1983 (douze ans avant la version des-

▽ Photo de famille des protagonistes du *Vent dans les Saules* de COSGROVE-HALL, d'après Kenneth GRAHAM



sinée de TVC) dévoile un bestiaire totalement crédible de par la subtilité du registre de ses pantins, augmenté d'une animation irréprochable, et par la naïveté enfantine de son univers caustique.

Le studio se fait alors une spécialité des films pour la jeunesse et des adaptations de romans à succès à la télévision, toujours demandeuse de programmes de qualité pour ses adeptes en culottes courtes. Cosgrove-Hall enchaîne *Les Camionneurs* (1991) d'après Terry Pratchett, l'excellente série *Oui-Oui* (1992) née de la plume d'Enyd Blyton, *Oakie Doke* (1995) le lutin aux oreilles en feuilles de chêne, *Les Souris des Quatre Saisons* (1997) sur une histoire originale de Jill Barklem.

À l'heure actuelle, Cosgrove-Hall est le plus grand studio britannique en activité depuis l'élargissement de sa production aux dessins animés, *Count Duckula* et *Danger Mouse*, en tête. Ses deux fondateurs sont désormais à la tête du groupe Granada, l'un des *leaders* de la scène internationale de l'animation.

Devil's Twins

Le public français a découvert timidement les deux jumeaux de Pennsylvanie, voici un an lors de la sortie de leur long métrage de prises de vues réelles *Institut Benjamenta* (réalisé en 1995). L'œuvre complètement atypique dévoilait un univers en équilibre entre poésie et mécanique ésotérique, fidèle au roman de Robert Walser dont elle est l'adaptation.

Pourtant les frères Quay avaient déjà marqué l'animation en rendant hommage à leur père spirituel, le Tchèque Jan Svankmajer (*The cabinet of Jan Svankmajer : Prague's Alchemist of Film* – 1984), ce même cinéaste auquel ils avaient déjà déclaré leur amour en 1979 avec *Nocturna Artificialia*, et qu'ils ne cessent encore aujourd'hui de citer dans toutes leurs réalisations.

Les frères Quay, épaulés par leur producteur attitré Keith Griffiths, s'essayent au clip vidéo, au documentaire et à la publicité. En 1999, l'agence française DDB leur confie le budget Badoit. Ils profitent de l'occasion pour reprendre la vieille recette Starevitch et transforment le *Corbeau et le Renard* en une joyeuse métaphore des problèmes de digestion.

Mais là où le génie des frères Quay s'exerce le plus librement c'est dans le court métrage : *Stille Nacht* (cinq volets de 1988 à 1998), *The Epic of Gilgamesh* (1984), *Street of Crocodiles* (1986), *Rehearsals For Extinct Anatomies* (1987), *The Comb* (1990), *In Absentia* (2000). Au sein de leur propre studio (Koninck) aménagé dans une ancienne usine, qui fait presque peur, ils élaborent un chaos énigmatique et lugubre qui pourrait bien être une vision satisfaisante du monde des morts, où poussières et déchets s'agitent sous des lumières d'une beauté fulgurante.

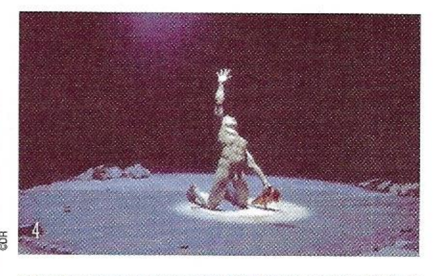
© CHANNEL4 / BROTHERS QUAY

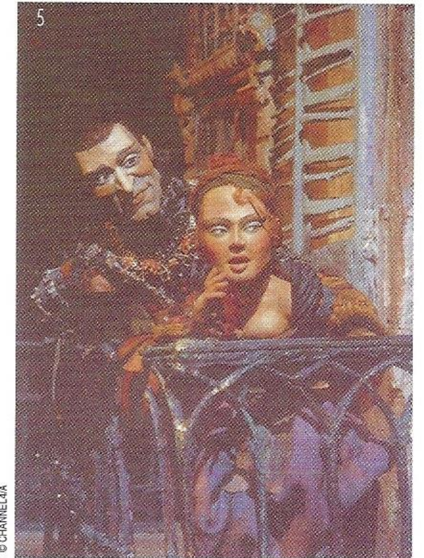
©DR

Maestro

En 1983, au sortir de la production du *Vent Dans Les Saules* de Cosgrove-Hall, société dans laquelle il occupa successivement les postes d'assistant, d'animateur en chef puis de réalisateur, Barry Purves vient renforcer l'équipe du studio Aardman, avec un sérieux CV de marionnettiste hors-pair. Cette compétence au service de Peter Lord et David Sproxton va s'épanouir en 1989 dans l'un des cinq volets de la série *Lipsynch*, initiée par Channel 4. Les frasques de William Shakespeare, *himself*, renvoyé négligemment dans les jupons de sa mère après une audition grandiloquente, lui offrent la possibilité de fonder sa propre compagnie, Bare Boards Productions, et d'exploiter son sens extraordinaire de la dramaturgie, son amour de l'opéra et son talent de manipulateur d'espace et d'objets. En 1992, il réalise *Screenplay*, une évocation respectueuse du théâtre *kabuki* qui est un véritable régal visuel, grâce notamment à un système ingénieux de décors amovibles affranchissant le cinéaste de tout mouvement de caméra.

1 – Les fantasmagories surréalistes de *The Epic of Gilgamesh* des jumeaux Quay
2 – *Street of Crocodiles* des Frères Quay, d'après Robert Walser
3 – *Gilbert & Sullivan*, opérette de Barry Purves
4 – *Achilles* sur son plateau tournant, de Barry Purves
5 – Interprétation magistrale de *Rigoletto* par Barry Purves pour la série *Operavox*


©DR


© CHANNEL4/A

L'impressionnante théâtralité du cinéma d'animation de Barry Purves va devenir une signature honorée mondialement, et une source intarissable de recherches dramatiques. Ainsi dès 1993, Purves propose une version très personnelle du *Rigoletto* de Verdi. Une trentaine de minutes de *full-animation* de marionnettes d'une expressivité incroyable, dont les personnages parviennent à une performance lyrique d'un réalisme troublant.

Troublant, l'est aussi son film suivant, *Achilles* en 1995. S'inspirant très librement de la légende grecque et des codes du théâtre


©DR

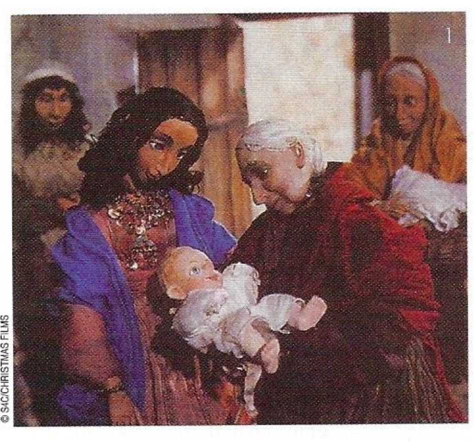
antique, Barry Purves conte les relations conflictuelles et homosexuelles du héros mythologique dans une mise en scène minimaliste (sur un unique plateau tournant). Ses acteurs de latex, stylisant l'idéalisme artistique des statues hellénistes, s'aiment et se déchirent dans un drame très explicite et violent.

Depuis, Barry Purves continue son exploration lyrique de l'animation mais sa dernière production *Gilbert and Sullivan, the very Models* (1998) montre un certain essoufflement, voire des redondances avec ses œuvres précédentes. Cela ne remet cependant pas en question son talent extraordinaire qui contribua pour beaucoup à la réussite du long métrage de Tim Burton, *Mars Attacks*, pour lequel Purves supervisa l'animation des extra-terrestres hydrocéphales.

Manchester, so much...

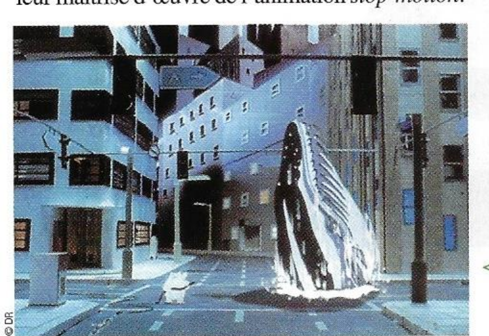
La société mancunienne Mackinnon & Saunders est le fruit d'une association de cinéastes et d'animateurs, formée au début des années 80. Paul Berry, Colin Batty et Ian Mackinnon travaillaient alors pour Cosgrove-Hall sur *Wind In The Willows*. De leur éminence technique acquise avec les formidables marionnettes du long métrage, naît le besoin d'autonomie et d'indépendance qu'ils expriment d'abord, parallèlement à leur production salariée, en tournant des courts métrages au

parti-pris radicalement opposé à celui développé par Cosgrove-Hall. En 1982, *The Pied Piper of Hamelin* est une entrée en matière très prometteuse qui encourage leurs patrons à investir dans l'imaginaire du trio. Le bénéfice de ce placement ira d'abord à la publicité pour finir en apothéose en 1991 avec *The Sandman*, film charnière à de nombreux niveaux : dans le graphisme, annonçant le cauchemar expressionniste de Tim BURTON, dans le récit, à l'opposé du ménagement obligatoire du jeune public, et dans l'animation d'une fluidité inédite. Le terrible « marchand de sable » remporte un Oscar à Hollywood et propulse ses trois concepteurs sur le devant de la scène. Colin BATTY rejoint les équipes de Tim BURTON qui démarrent la production des peripéties de Jack Skellington. Paul BERRY traverse lui aussi temporairement l'Atlantique pour participer à l'aventure. Ian MACKINNON s'associe à Peter SAUNDERS et fonde son entreprise à la périphérie de Manchester.



Après presque dix années d'existence Mackinnon & Saunders peut se vanter d'une quantité de prestations pour un panel varié de publicités (Brisk Lippon, Alka Setzer), de courts (*Ah Pook is Here* de Philip HUNT, *Periwig Maker* de Stephen SHAEFFLER) et longs métrages (*Mars Attacks*), et de séries télévisées (*The Lavender Castle, New Kids*). La société est spécialisée en premier lieu dans la fabrication et l'animation de marionnettes haut de gamme qu'elle vend à Warner Bros, Disney, Vinton Productions, Cosgrove-Hall, Aardman ou à Barry PURVES, contribuant souvent anonymement, au succès des films qui les magnifient.

Héritières de l'influence des prouesses de Gerry ANDERSON (*The Thunderbirds*) et des animatronics de Jim HENSON (*Dark Crystal*), les marionnettes que manipulent Paul BERRY, Ian MACKINNON, Peter SAUNDERS et la vingtaine de salariés sous leur direction, ont placé sur orbite leur maîtrise d'œuvre de l'animation *stop-motion*.



◁ *Flatworld* de Daniel GREAVES

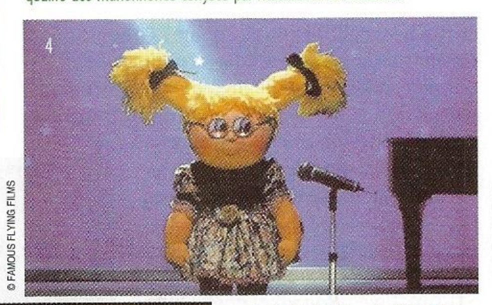
Eastside Story

Impossible de ne pas évoquer ici les collaborations britanniques avec les artistes du studio moscovite de Christmas Films. À l'origine de l'émergence de ces nouvelles pointures de l'animation de volumes, un projet de série télévisée, lancé en 1990 par la société de production S4C, autour des classiques de William SHAKESPEARE mélangeant les techniques d'animation. Vraisemblablement pour des questions d'allègement de coûts de production, les Anglais vont rechercher les compétences dans la Russie délabrée. Ils y trouvent une équipe extraordinairement douée et un savoir-faire unique. *Shakespeare, the Animated Tales* est conçue sous la direction de Ladislav SOKOLOV qui réalisera les adaptations mémorables de *La Tempête* et de *Hamlet*. Sur cette même série s'expose le raffinement de Maria MUAT, aux travers de son interprétation brillante de *La Nuit des Rois*.

L'année suivante, S4C enclenche une nouvelle série, *Operavox*, à laquelle participe notamment Barry PURVES et qui va donner une seconde opportunité à Christmas Films. Le résultat est diffusé en 1992 et 1993, deux adaptations grandioses de *La Flûte Enchantée* de MOZART et *Le Barbier de Seville* de ROSSINI.



1 – *The Secret Adventures of Tom Thumb* de Dave BORTHWICK
2 – *Ruth*, épisode de la série *Testament* de S4C et Christmas Films
3 – Les studios Screwball Films adaptent le célèbre *cartoon Krazy Cat* qui influença jadis Walt DISNEY et Pat SULLIVAN
4 – Le spécial *The New Kid*, réalisé par David JOHNSON, doit beaucoup à la qualité des marionnettes conçues par Mackinnon & Saunders.



◁ *Ah Pook Is Here* de Philip HUNT, d'après un texte de William BURROUGH

Le concept fonctionne à merveille. Il est réitéré deux ans plus tard. La série *Testament*, qui dévoilera notamment au monde la singularité du studio de dessins animés gallois Cartwn Cimru et de ses principaux réalisateurs Derek HAYES et Gary HURST. Plusieurs épisodes de la série biblique sont confiés à Christmas Film. Citons les deux meilleurs : *Joseph* de SOKOLOV et *Ruth* de Galinda BEDA.

L'expérience est une fois encore concluante et débouche sur un projet collectif pour le grand écran, *The Miracle Maker,* dont les qualités graphiques et cinématographiques furent occultées par un récit un peu trop "catéchiste".

Compromis entre différentes tendances de l'animation *stop-motion*, l'art de Christmas Films retourne à une approche plus traditionnelle, où le *design*, plus naïf, tempère une théâtralité et une poésie, qui n'est pas sans rappeler la grande école tchèque.



A Pook…

À ce panorama succinct des principaux acteurs anglais de l'animation de volumes, s'ajoutent bien d'autres identités dont la contribution à l'enrichissement de ce patrimoine de marionnettes et d'objets véritablement vivants est tout aussi significative. Citons les travaux de Daniel GREAVES (*Flat World*), Philip HUNT (*Spotless Dominoes*), Bolex Brothers (*The Secret Adventures of Tom Thumb*), Aargh ! Animation (*The Gogs*), Screwball Films (*Crapston Villas/Spitting Image*) ou ceux d'autres émules étrangers comme Henry SELICK, la plus belle preuve de la contagion anglaise aux États-Unis (*James and The Giant Peach*).

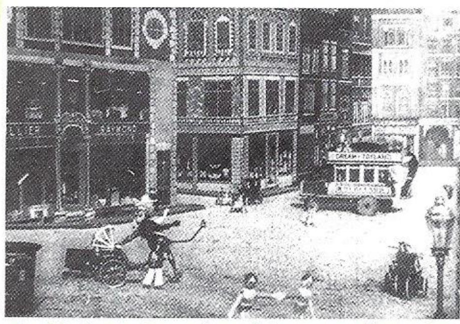
Plus qu'une tradition, l'animation *stop-motion* est aux anglais ce que les dessins animés sont aux japonais et aux américains, une part essentielle de la culture populaire.

Jean-Christophe PERRIER

◁ Finesse et raffinement : les *Gogs* de MORT et MORRIS

AUTHOR-ITIES

Les grandes figures du dessin animé britannique



△ Animation et mise en scène audacieuse pour ce film tourné en lumière réelle : *Dreams In Toyland* d'Arthur Melbourne Cooper

LE CINÉMA D'ANIMATION LE PLUS CRÉATIF DU MONDE EST ANGLAIS. BÂTIE SUR UNE LONGUE LIGNÉE D'ARTISTES, DONT VOICI UNE SÉLECTION (MALHEUREUSEMENT) NON EXHAUSTIVE, CETTE TRADITION, RECONNUE JUSQUE DANS LES PLUS BASSES CLASSES DE LA POPULATION BRITANNIQUE, OFFRE AUJOURD'HUI UN PANORAMA FOISONNANT, ORIGINAL ET INNOVANT.

Arthur Melbourne-Cooper

Officiellement la paternité du cinéma d'animation revient au français Emile Reynaud. Toutefois, on ne doit pas oublier le fait que la toute première mise en scène de fiction filmée image-par-image est l'œuvre d'Arthur Melbourne-Cooper, en 1899. Les projections de la *Lanterne Magique* de Reynaud en 1892 ne pouvant être assimilées à du cinéma au sens technique du terme, Melbourne-Cooper est le véritable père de l'animation, et, qui plus est, de l'animation de volumes, avec *Matches : An Appeal*, film qui donne vie à des personnages en allumettes.

Ce sont les prémices de la technique "*stop-motion*", que le cinéaste améliorera dans *Dreams of Toyland*, en 1908. 90 ans avant *Toy Story*, des jouets sont les héros d'un récit filmé, soigneusement animé et mis en scène avec une spontanéité et une naïveté qui apportent beaucoup à l'ambiance amusante émanant de ce film tourné en lumière extérieure.

Parfaitement conscient des perspectives industrielles du cinéma, Melbourne-Cooper devient producteur et propriétaire de théâtre, en complément de sa carrière de cinéaste, parcours qu'il poursuivra jusque dans les années 50. On retiendra de sa filmographie ses œuvres d'avant-guerre *Noah's Ark* (1906), *Cinderella* (1912), *Wooden Athletes* (1912) et *Toymaker's Dream* (1913). À de nombreux points de vue, ces films démontrent son statut de précurseur, dans la technique et dans le choix des histoires racontées par l'image animée. Ils rappellent aussi que l'animation puise inlassablement dans le même vivier d'imaginaire depuis sa création.

Anson Dyer

Rien ne semblait prédestiner ce peintre de vitraux à laisser une empreinte de pionnier dans l'histoire du cinéma d'animation anglais. C'est d'ailleurs assez tard, à 39 ans, qu'il aborda, sans la moindre expérience, le dessin animé. Son premier coup d'éclat est une série de propagande anti-germanique *John Bull's Animated Sketchbook*, réalisée pendant la première guerre mondiale, pour le compte de son ami et pygmalion, Dudley Buxton (autre précurseur de l'animation britannique). Fort de cette expérience intense et, de fait, très enrichissante, Dyer enchaine, dans la foulée d'autres réalisateurs convaincus comme Joe Noble ou Ernest Studdy, plusieurs productions de divertissement et contribue à l'élan de la petite et fragile industrie anglaise de l'animation. À l'opposé de l'industrie du *cartoon* aux États-Unis, l'animation anglaise ne bénéficiera pas d'un essor économique fulgurant, malgré plusieurs échanges et influences perceptibles chez Studdy (avec *Bonzo*) et chez Dyer avec la série *Kiddigraphs*, contenant notamment une version des *Trois petits Cochons* et du *Petit Chaperon Rouge* aux références parfaitement identifiables.

Après la tentative d'un long métrage animé *Story of the Flag* (finalement distribué sous la forme d'une série), Anson Dyer s'oriente vers la prise de vues réelles, et principalement vers la publicité, plus rentable. Pourtant il tente un retour au cinéma en 1935 bien décidé à faire évoluer son approche de l'animation. Adaptant alors un personnage célèbre en Angleterre, Small Sam, il réalise en 1936 une série en couleur qui montrera de véritables prouesses graphiques et sonores, et anéantira aussi ses grandes ambitions, en ne rencontrant pas le moindre succès public.

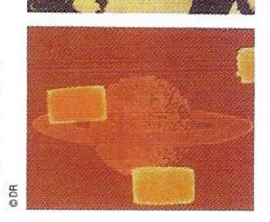
▽ Timide percée du dessin animé anglais en forme d'écho aux *cartoons* américains : *Carmen* d'Anson Dyer



Len Lye

Cet artiste surdoué, originaire de Nouvelle-Zélande, prit pour terre d'asile le Royaume-Uni de 1927 à 1944, et y réalisa ses œuvres cinématographiques majeures, avant de s'installer définitivement aux États-Unis. Son appartenance légitime au patrimoine de l'animation anglaise justifie sa présence ici, au même titre que bon nombre de cinéastes cités plus bas. Len Lye fait partie de ces artistes qui abordèrent l'animation sous l'angle moins conventionnel de l'abstraction et de la création audio-visuelle expérimentale. À l'instar de la mouvance allemande, emmenée par Engeling, Ruttman et Fishinger, Lye basa son travail sur une recherche formelle constante visant à exploiter les ressources des prises de vues image-par-image, bien au-delà de ses premiers standards (les dessins et les volumes animés). Quelques années avant Norman Mc Laren, Lye peint ses films à même la pellicule, il surexpose des vues réelles, bouleverse les formats, explose le cadre, étudie les trois dimensions, explore les mystères insondables de la colorimétrie et de l'acoustique et démontre leur corrélation avec le 7e art, bref il révolutionne le langage cinématographique.

Sous la houlette de John Grieson, mythique producteur anglais et sous l'égide de la General Post Office Film Unit, il réalise les chefs-d'œuvre que sont *Colour Box* (1936), *Rainbow Dance* (1936) et *Trade tatoo* (1937). Des films enthousiasmants, à l'image de leur réalisateur, où sont concentrés les fondements d'une approche artistique de l'animation qui s'exprime encore de nos jours. Certains y voient même des préfigurations du



◁ Surimpressions, surexposition, solarisation, etc. : *Trade Tatoo* de Len Lye

pop-art (trente ans avant sa naissance officielle !), d'autres les ascendances du psychédélisme des années 70, d'autres encore le présentent comme l'un des précurseurs des images numériques.

Ce génie incontesté du cinéma s'est éteint en 1980 laissant une œuvre riche mais détachée de toute constance économique, éclectique mais cohérente : l'œuvre d'un cinéaste libre.

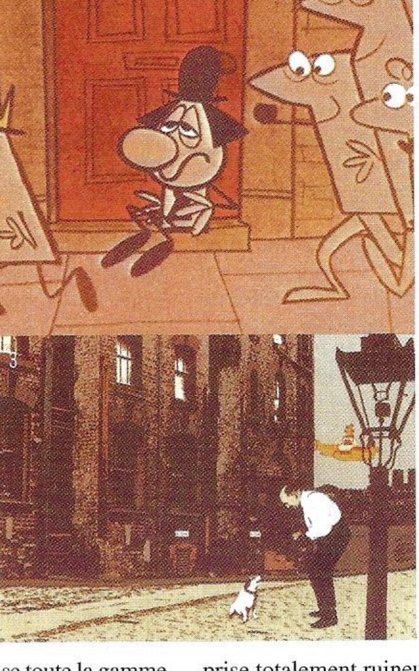
Halas & Batchelor

John Halas est l'une des très grandes figures du cinéma d'animation mondial. Venant de Hongrie, il s'installe en Angleterre avant la guerre. En 1940, il crée avec Joy Batchelor (qui deviendra son épouse), le studio Halas & Batchelor qui constituera longtemps la grande école du dessin animé britannique, dont la pérénité, la variété des productions et l'engagement cinématographique font encore office de référence en Europe, et ailleurs.

Comme beaucoup de sociétés de films, Halas & Batchelor réalise pendant la Seconde Guerre Mondiale des courts métrages de propagande antifasciste. Ce type de productions évoluera ensuite vers des œuvres plus didactiques, sociales et civiques, laissant avant les années 50 peu de champs au divertissement et à l'art (classique et moderne), auquel John Halas affirmera jusqu'au bout ses filiations.

Sous l'impulsion d'un producteur américain, le studio Halas & Batchelor attaque l'adaptation de la nouvelle de Georges Orwell, *La Ferme des Animaux*. Deux années après la mort de l'écrivain, le récit anti-staliniste se développe sans sa dimension politique, au profit d'un propos plus universel mais néanmoins fortement engagé. Formellement, il assimile les règles et jalons imposés par les antécédents disneyiens, en y ajoutant une portée plus adulte, loin du maniérisme récurrent et de la morale bien-pensante. En cela, le tout premier long métrage anglais s'impose comme un véritable chef-d'œuvre du dessin animé, une alternative possible aux canons américains, mais surtout comme l'affirmation d'une autonomie artistique et financière qui va installer définitivement la compagnie sur de bons rails.

Les années 60 voient défiler une production prolifique et diversifiée, entre cinéma, *Tales of Hoffnung* (1964), documentaire, *History of the Cinema* (1956), séries télévisées, *Foo-Foo, Snip Snap, Habatales* (en 1960, les premières de l'histoire de la télévision anglaise) et films éducatifs, *Children and Cars* (1970).



1 – *Great* de Bob Godfrey ou le portrait sans concession de l'inventeur anglais Isembard Kingdom Brunel
2 – L'une des toutes premières séries télévisées britanniques : *Foo Foo's Sleepless Night* de John Halas et Joy Batchelor
3 – *Yellow Submarine* de Georges Dunning, œuvre multimédia

© DR
© TVC PRODUCTION

Georges Dunning

Ce Canadien est encore aujourd'hui considéré comme un personnage central de l'histoire du cinéma d'animation que ce soit par la densité et la valeur artistique de ses films, par ses nombreuses contributions à des œuvres charnières du cinéma ou par son influence incontestable sur les cinéastes d'animation qui lui succédèrent.

Le film qui le rendit célèbre est une variation sur l'album *Sergent Pepper's Lonely Heart Club Band* des Beattles, long métrage exceptionnel à tous points de vue. Bien que *Yellow Submarine* synthétise toute la gamme des talents et domaines de compétences de Georges Dunning, il occulte trop souvent une production personnelle tout à fait singulière et un parcours itinérant tout aussi stupéfiant.

Il collabore d'abord avec Norman Mc Laren, Alexandre Alexeieff et John Grieson à la naissance de l'Office national du Film du Canada et pose les fondements de cette institution désormais incontournable. Il réside ensuite, une courte période, auprès du français Berthold Bartosch, cinéaste à l'œuvre politique et artistique particulièrement forte. À la fin des années 50, il fait aussi une incursion remarquée au sein de la firme américaine UPA, pôle créatif qui révolutionna le *cartoon* aux États-Unis, où sa diversité graphique s'exprime aux côtés d'un autre futur réalisateur marquant pour l'Angleterre Jimmy T. Murakami, qui le rejoindra un peu plus tard.

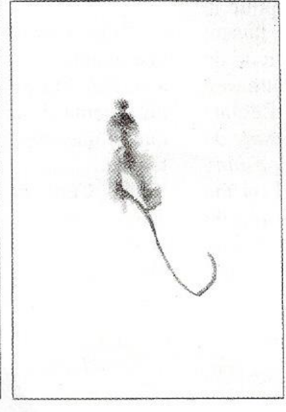
Sur le sol anglais, il impose l'image d'un artiste exploitant l'animation avec une liberté incroyable : *The Apple* (film on ne peut plus minimaliste), *The Flying Man* en 1961 et *Damon The Mower* en 1971, sont tous trois très représentatifs des exigeances graphiques et expériences poétiques de Dunning. Il maintiendra d'ailleurs cette position d'auteur/artiste expérimental, au sein de son propre studio TVCartoons.

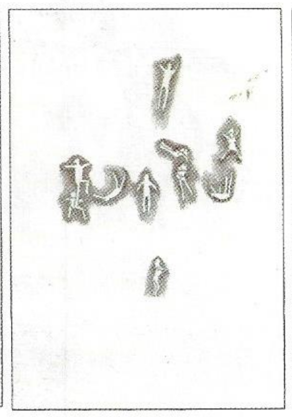
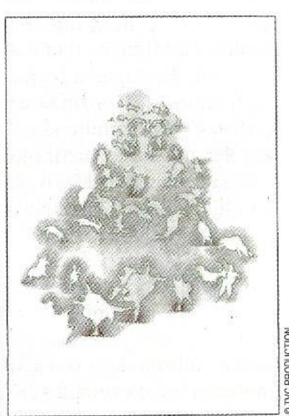
En 1972, la flamme de Georges Dunning s'éteint au beau milieu du *story-board* de *La Tempête* de William Shakespeare. Les documents qui ont survécu au cinéaste témoignent, outre la démesure du projet, des volontés esthétiques et narratives qui en auraient vraisemblablement fait le plus grand film d'animation de tous les temps, mais aussi une entreprise totalement ruineuse.

Bob Godfrey

C'est une « *ambition permanente de faire rire le public* » qui semble régir la carrière tout entière de ce natif australien, arrivé en Grande-Bretagne dès sa plus tendre enfance. Comme la plupart de ses contemporains et *alter ego*, Bob Godfrey s'est beaucoup illustré dans la publicité, poursuivant parallèlement une production d'auteur caractérisée par un humour décallé et des thèmes rabelaisiens. *Watch the Birdie* lui permet en 1954 de co-fonder son propre studio, Biographic Films, réalisant principalement des films de commandes, dans lesquels il amène progressivement ses sujets de prédilection : le sexe et l'absurde. *Polygamus Polonius* (1959) condense justement toute la douce ironie critique et la folie créatrice de Godfrey. Après plu-

▽ Les éléments de ce film, aux limites de l'abstraction, possèdent chacun leur propre logique temporelle. *Damon The Mower*, réalisé par Georges Dunning d'après le poème d'Andrew Marvell

© TVC PRODUCTION

sieurs productions notables : *The Rise and Fall of Emily Sprod* (1964), *Do It Yourself Cartoon Kit* (1961), *Alf, Bill and Fred* (1964), Bob GODFREY se sépare de ses partenaires de Biographic Films (Vera LINNECAR, Keith LEARNER et Nancy HANNA) pour créer The Godfrey Studio d'où sortiront de véritables bijoux graphiques et surtout d'hilarantes interprétations de la sexualité (des couples) : *Kama Sutra Rides Again* (1971), *Instant Sex* (1979), *Dream Doll* (1979, réalisé en collaboration avec le grand cinéaste croate Zlatko GRGIC) ou encore *Bio-Woman* (1981) dans lequel la femme artificielle apparaît comme l'ultime solution à l'échec conjugal (ce n'est pas idiot, quand on y réfléchit !).

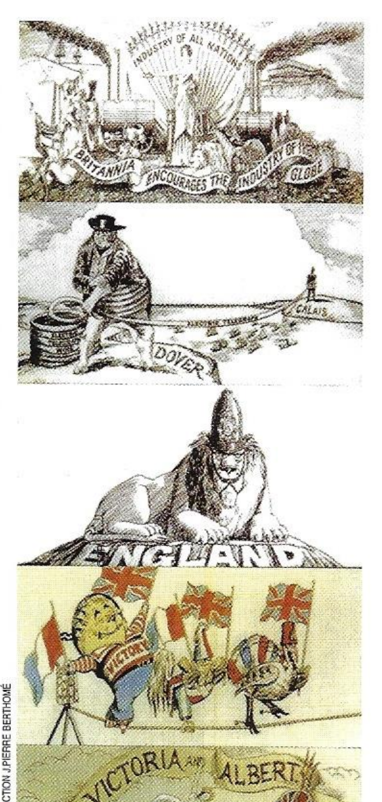
Mais les films les plus enthousiasmants de Bob GODFREY sont sans aucun doute ceux qui exposent la grande finesse et la sophistication de son humour : *Two Off the Cuff* (1967), *Henry 9 'til 5* (1970) et surtout *Great* (1975) libre évocation historique et musicale de la résistance victorienne à toute forme de progrès.

Stan HAYWARD

Le nom de cet artiste est presque inconnu du grand public pourtant il est associé à la plupart des œuvres citées plus haut et plus bas dans ces pages. Stan HAYWARD, scénariste de fonction et Australien de naissance, a contribué à l'écriture d'une grande quantité de chefs-d'œuvre de l'animation anglaise : *Yellow Submarine* de Georges DUNNING, *Love Me, Love Me, Love Me* de Richard WILLIAMS, *Kama Sutra Rides Again* de Bob GODFREY (pour lequel il créa le personnage qui le rendit célèbre auprès du grand public Henry's Cat), *Automania 2000* du studio Halas & Batchelor, etc.

Stan HAYWARD s'essaya aussi à la réalisation, notamment pour une série de cinq courts métrages intitulée *Flow Diagram* en 1966, produite par Halas & Batchelor.

Si le cinéma d'animation britannique est aussi riche et débordant d'imagination, il le doit en grande partie à Stan HAYWARD. Sans jamais trahir sa réputation, cet "*ideaman*" (homme à idées) a fourni au dessin animé anglais une source intarissable de concepts et de récits bouillonnants d'originalité et d'humour. Par ailleurs, il est l'un des premiers en Grande Bretagne à risquer l'utilisation des ordinateurs pour des films publicitaires, dont il compta à son actif plus d'une centaine. Stan HAYWARD est enfin l'auteur d'un ouvrage de référence *Scripting for Animation* où il expose en parfaite connaissance du sujet, des points de vue très objectifs sur l'écriture pour le cinéma d'animation, puisant dans son actif grand nombre d'exemples éloquents, donc essentiels.



Richard WILLIAMS

Richard WILLIAMS est apparu en 1989 comme l'un des pontes du dessin animé populaire, affichant une maîtrise d'œuvre hors du commun, au service d'une production aux allures de défi technologique, *Who Framed Roger Rabbit*. Ce film ne montrait qu'une petite facette du talent de ce cinéaste incroyablement doué.

Ce natif de Toronto débuta sa carrière aux côtés de Georges DUNNING à Montréal. Comme lui, il émigra vers le Royaume-Uni et débarqua à Londres en 1955. Comme DUNNING, une partie de son travail, dédié aux *commercials*, lui permit de financer une œuvre d'auteur atypique. *The Little Island*, distribué en 1958, est salué unanimement par la critique pour son animation extrêmement soignée et un sujet étonnant, bouleversant les rapports allégoriques entre La Beauté, la Vérité et le Bien. Le cinéaste, alors âgé de 25 ans, a réalisé presque seul cette « *satyre généralisée du monde actuel* » de 35 minutes.

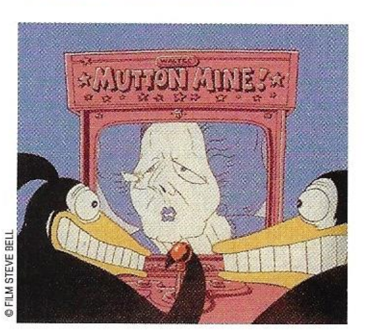
Comme ses prédécesseurs, WILLIAMS fonde son propre studio, dont l'équipe travaillera pendant plus de dix ans à installer une réputation solide dans le court métrage d'animation de commande, que ce soit dans la publicité, les séquences de films ou les génériques de long métrage. Dans cette dernière catégorie assez peu occupée par l'animation, il œuvrera pour le cinéma américain faisant état d'une multiplicité de styles impressionnante dans des coups d'éclats comme *Casino Royale* de Marty FELDMAN, *Funny Things Happened on the Way of the Forum* de Richard LESTER ou *The Charge of the Light Brigade* de Tony RICHARDSON, un *must* du genre.



△ Épisode de la série *Henry*, réalisée par Bob GODFREY pour Stan HAYWARD

▽ Tracés originaux et bande-son mémorable, *Ubu* de Geoff DUNBAR

▽ *Beaks to the Grindstone* de Bob GODFREY



◁ Extrait du générique conçu par Richard WILLIAMS pour *The Charge of The Light Brigade* de Tony RICHARDSON

Stimulé par une volonté personnelle de perfection technique et aussi une ambition d'égaler, voire surpasser, la qualité des films de Disney, Richard WILLIAMS organise en Angleterre, à la fin des années 60, plusieurs "*master-classes*" accueillant les vétérans de l'âge d'or des studios Disney, Milt KAHL, Art BABBIT et Grim NATWICK. S'en suit en 1971 une application directe de l'enseignement des maîtres, un long métrage adapté du conte de DICKENS, *A Christmas Carol*. La finesse graphique et la fidélité au roman d'origine lui valent l'unanimité de la profession et une assise sérieuse sur le marché américain. En 1976, il reprend les personnages déjà animés par les frères FLEISHER quarante ans plus tôt, *Raggedy Ann & Andy*. Le succès commercial n'est pas au rendez-vous, et WILLIAMS se recentre sur le territoire décidément plus fructueux de la publicité.



Le symbole de la quête incessante de perfection de Richard WILLIAMS demeure son projet *The Amazing Nasruddin*, inspiré du personnage original d'Idries SHAH. Débutée en 1964, cette tentative de combinaison respectueuse entre peinture classique et animation ne connaît toujours pas d'épilogue.

John COATES

John COATES est un producteur visionnaire et un homme d'idées qui a su très tôt utiliser tout le potentiel du cinéma d'animation et le marquer d'une empreinte profonde et tenace.

TV Cartoons, fondée avec Tom SPAULDING et Georges DUNNING en 1957, annonce la couleur d'une produc-



A Christmas Carol de Richard WILLIAMS ▷

tion dédiée au média encore tatonnant qu'est la télévision. La publicité, encore et toujours, alimente ce qui deviendra une véritable "institution" de l'animation, et permet parallèlement la réalisation de courts métrages innovants, comme *Damon The Mower* (1971) et *The Maggot* (1974) de DUNNING ou *Insect* (1964) de Jimmy Teru MURAKAMI.

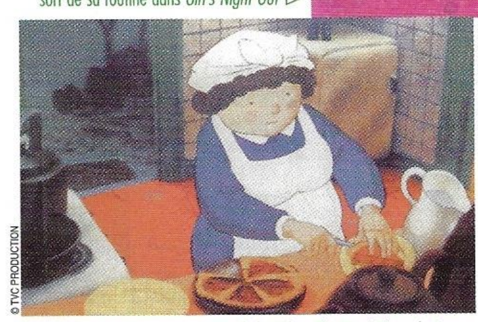
Le grand virage effectué par TVC, c'est bien sûr le long métrage, transcendant l'œuvre musicale des BEATTLES, *Yellow Submarine*, film fédérateur des principaux talents présents alors sur le sol anglais.

John COATES et son équipe vont prouver dès le début des années 80 que télévision ne rime pas nécessairement avec médiocrité. Une série de téléfilms va apporter du sang neuf et une alternative sérieuse aux produits télévisés destinés à la jeunesse. Non sans un certain culot, TVC adapte principalement des chefs d'œuvre de la littérature enfantine avec une grande sensibilité artistique et une intelligence rare dans le dessin animé, puisant chez GRAHAME, POTTER, BRIGGS et BURNINGHAM, de magnifiques histoires dont les thèmes dissimulent souvent un second niveau de lecture, plus adulte. Cette grande lignée de dessins animés débute en 1982 avec *The Snowman*, téléfilm qui dévoile les nombreux talents de sa réalisatrice Diane JACKSON. Suit une tentative courageuse de long métrage de cinéma, *When The Wind Blows* de Jimmy MURAKAMI en 1987, que quelques critiques n'hésitent pas à qualifier de « plus beau dessin animé du monde ». Le film remporte un franc succès populaire malgré un thème central extrêmement sérieux : la crainte de la bombe nucléaire. La preuve sera faite ensuite que les téléfilms peuvent bénéficer eux-aussi de bonnes conditions de production et de grands talents : ainsi de 1989 à 1995, TVC enchaine *Granpa* (1989), *Father Christmas* (1991), *The World of Peter Rabbit and Friends* (1993), *Wind in the Willows* (1995), *Famous Fred* (1996), *The Bear* (1998) qui renforcent l'autorité en la matière de Diane JACKSON, Jimmy MURAKAMI, et installent sur le devant de la scène Dave UNWIN, Joanna QUINN et Hilary AUDUS.

Alison DE VERE

Cette anglaise née en 1927 dans une colonie indienne (actuel Pakistan) et décédée l'année dernière, est l'une des rares grandes dames de l'animation. Après un rapide passage en qualité de gouacheuse chez Paul GRIMAULT, qui réalise à l'époque *La Bergère et le Ramoneur*, elle rejoint les studios Halas & Batchelor au sein desquels elle occupe plusieurs responsabilités, du *layout* au décor, en passant par la réalisation. À partir de 1956, elle intervient dans plusieurs compagnies, principalement dans la publicité, et de manière plus anecdotique, mais néanmoins remarquable, au cinéma : elle contribue à créer l'univers déroutant de *Yellow Submarine*. Elle commence parallèlement une production personnelle qui lui vaut presque immédiatement d'être félicitée dans les principaux festivals internationaux : *Two Faces* (1969), *Café Bar* (1975), *Mr Pascal* (1979). La plupart des films d'Alison DE VERE contiennent une grande part d'autobiographie : son environnement quotidien, ses réflexions, ses lectures (elle adapte en 1984 *Silas Manner* de Georges ELIOT). Le tout est parfaitement condensé dans *The Black Dog* (1987), parcours onirique d'une jeune femme accompagnée par un cerbère protecteur, de la Taverne des Vanités à la Grande Pyramide de Gizeh, au fil d'un récit hautement psychanalitique. Suivront *East of the Moon* (1987), *The Angel and The Soldier Boy* (1989), *Eros and Psyche* (fable superbe à l'érotisme latent terminée en 1994). Sa carrière s'est interrompue brutalement au beau milieu d'une adaptation de *A Little Miracle* d'après Peter COLLINGTON, un spécial Noël concocté en collaboration avec son fils, Ben.

Beryl, l'héroïne de Joanna QUINN, se lâche et sort de sa routine dans *Girl's Night Out* ▷



© TVC PRODUCTION © CHANNEL4 / JOANNA QUINN

△ Un *must* du dessin animé mondial : *When The Wind Blows* de Jimmy T. MURAKAMI

▽ Le parcours mystico-initiatique d'Alison DE VERE : *The Black Dog*



© LEE STORK / CHANNEL 4

Joanna QUINN

Joanna QUINN a apporté une nouvelle fraîcheur dans le dessin animé anglais. Arrivée sur le devant de la scène au sortir de ses études avec un détonnant *Girl's Night Out* en 1987, la réalisatrice affirmera un style d'animation soigné, à l'esthétique crayonnée parfaitement maîtrisée et surtout au sens de l'humour tantôt minutieusement dosé, tantôt éperdument sarcastique. Deux années plus tard, Joanna QUINN dirige à nouveau son héroïne Beryl dans *Body Beautiful*, et se lance dans la foulée sur *Britania* (1993), une vision féroce de l'impérialisme britannique. Forte de l'impression qualitative laissée par ses œuvres d'auteur précédentes, elle réalise pour TVC un téléfilm qui la rendit célèbre, *Famous Fred*, en 1996, d'après l'excellent ouvrage de Posy SIMMONDS. On la retrouve enfin en 1998 dans un tour de force magistral (*The Wife of Bath's Tale*), dans une nouvelle version admirable des *Contes* de Canterbury, où elle libère une virtuosité de dessin à en scotcher plus d'un. Au sein de son studio de Cardiff, Beryl Productions, qui compte aujourd'hui une quinzaine de salariés, Joanna QUINN s'active sur de nombreux films de commandes, particulièrement à des fins publicitaires. Ces films sont autant d'opportunités de laisser s'épanouir les talents d'auteur des membres de son équipe.

Mark BARKER

Ce cinéaste de 42 ans représente la génération des cinéastes britanniques élevés en école d'arts graphiques avec des gros morceaux de télévision dedans.

Au sortir d'études au Surrey College of Art and Design, Mark BAKER rejoint la prestigieuse équipe de Richard PURDUM (dont les réalisations publicitaires sont remarquables) avant d'entrer, comme professeur cette fois, à la National Film and TV School. Son premier court métrage *The Hill Farm*, réalisé au sein de cette école en 1988, le propulse sur le devant de la scène grâce à un regard subtil et décalé sur les mœurs campagnardes, teinté d'une grande finesse humoristique. Quatre ans plus tard, il montre à nouveau son goût pour la critique sociale avec *The Village*, sorti en 1993. Dans un hameau circulaire aux habitants arrondis, querelles et mesquineries se succèdent dans une analyse psychologique féroce de l'individualisme rural.

Travailleur indépendant de 94 à 97, il conçoit de nombreuses publicités et autres films de commandes, en tentant de finaliser un projet personnel d'une demi-heure, *Otto*, annonçant ses futurs « gros chevaliers ».

En 1997, Channel 4 lui commande un court métrage, *Jolly Roger.* Graphiquement moins intéressant que les précédents, le film narre les péripéties d'un équipage loufoque confronté successivement à une attaque de pirates et aux frasques de leur prisonnière. L'arrivée de dialogues (réduits à un vocabulaire minimaliste) dans le cinéma de Mark BAKER est une transition avec son œuvre la plus récente, une série télévisée co-écrite avec Neville ASTLEY (coupable du célèbre *Trainspotter* en 1996, au studio Aardman). *The Big Knights* relate les aventures anachroniques et hilarantes de deux chevaliers serviables accompagnés par deux chiens en armure.

Le travail récent de Mark BAKER montre toujours la fraîcheur et l'ironie intelligente de ses débuts en fanfare. En cela il est à l'image du dessin animé anglais actuel, qui continue de se renouveler et s'infiltre de manière significative dans l'industrie européenne du dessin animé sans sacrifier massivement sa créativité naturelle au profit de produits plus formatés.

Jean-Christophe PERRIER

© BBC WORLDWIDE LTD

◁ *Casting* de rêve pour l'épopée moyenâgeuse de Mark BAKER, *The Big Knights*



Frankenstein chez les légumes

Entretien avec les trois jardiniers de Patate et le Jardin potager

DAMIEN LOUCHE-PELISSIER, BENOÎT CHIEUX ET CAMI DI FRANCESCO SONT TROIS JOYEUX DRILLES, HEUREUX GÉNITEURS DU DÉLIRANT PATATE ET LE JARDIN POTAGER. PRÉSENTS AUX FESTIVALS D'AUCH ET D'ANNECY, ILS ONT RÉPONDU À NOS QUESTIONS...



Benoît Chieux, Damien Louche-Pélissier et Cami di Francesco se cachent parmi le public, attendant qu'on projette leur film... △

***AnimeLand** : Quel a été votre parcours ?*
Benoît Chieux : J'ai fait du dessin très tôt. En terminale j'avais déjà vingt heures de dessin animé par semaine ! Après mon bac technique, j'ai fait l'école Emile Cohl à Lyon. Puis je suis rentré directement à Folimage où j'ai travaillé dix ans. Maintenant, je vais partir...
Damien Louche-Pélissier : J'ai fait la même école que Benoît à Lyon, on s'est rencontrés en arrivant à Folimage. J'y ai passé onze ans, à collaborer sur des projets comme *Ma petite planète chérie* et *l'Enfant au Grelot,* puis j'ai créé *Patate* avec Benoît.
Cami Di Francesco : J'ai commencé par le dessin, ensuite l'écriture ; j'ai travaillé un peu au théâtre, écrit un petit bouquin, travaillé sur un projet d'animation avec Hoël Caouissin... J'ai ensuite rencontré Benoît et Damien, on a travaillé ensemble sur *Patate*.

***AL** : Et maintenant, vous avez tous des projets différents ?*
Tous à la fois : C'est vrai que c'est un moment important, on vient de quitter Folimage. On a concrétisé un film ; c'est la fin de quelque chose et le début d'autre chose. C'est un peu une transition ; il y a déjà des projets en cours que chacun veut développer.

***AL** : Qu'avez-vous à dire sur vos dix ans passés à Folimage ? Vous souvenez-vous de vos débuts ?*
DLP : Moi, quand je suis arrivé, j'étais perdu ! Je n'arrivais pas à trouver les toilettes...
BC : Quand je suis arrivé à Folimage, j'ai travaillé sur *Le Bonheur de la vie,* une série sur l'éducation sexuelle qui a été peu diffusée en France. J'ai été directeur artistique sur la deuxième partie de la série. Tout de suite après, Jacques-Rémy Girerd, le directeur de Folimage, m'a demandé d'être directeur artistique sur *Ma Petite Planète chérie.* J'ai demandé à Damien de s'associer à moi ; je ne voulais pas assumer ça seul.
DLP : Jacques est venu chercher Benoît et il est venu me chercher ! Ça a tout de suite été une forte collaboration ; on s'est bien entendus, on a vraiment trouvé un rythme de travail idéal. On travaillait l'un à côté de l'autre et on s'échangeait les idées et les dessins ; les styles se sont beaucoup créés par l'échange.
BC : Ensuite on a fait *l'Enfant au Grelot,* sur lequel on a eu plus de responsabilités. On s'est plus investis : on a fait le *design* du film, les décors, les personnages, et une partie du scénario. Puis on a décidé de réaliser notre premier film.
DLP : On voulait continuer à travailler ensemble, poursuivre l'expérience et aller un peu plus loin.
BC : C'est à ce moment-là qu'on a rencontré Cami ; on avait besoin d'aide pour l'écriture du scénario.

***AL** : Pourquoi, vous étiez bloqués ?*
DLP : À un moment on s'est aperçus qu'on n'arrivait plus à avancer vraiment et à se renvoyer la balle. Il manquait quelque chose. C'est la rencontre avec Cami qui a débloqué la situation. On avait des idées et plein de petits bouts d'histoire, mais il n'y avait pas de structure.
BC : On avait un univers graphique très fort, mais quasiment rien d'écrit. Avec Damien, on avait commencé par faire un *storyboard,* sans écrire le scénario. Cami nous a aidés à poser un texte ; pour un 26 minutes, il faut une dramatique. C'est une étape indispensable ; il faut que les chaînes, les gens de l'extérieur puissent se rendre compte de ce que va être un projet. Qu'ils puissent lire un scénario. Le *sto-*



△ Les seconds rôles du film : Poireau, Brocoli, Carotte

◁ Lundi, des patates, mardi, des patates aussi...





◁ ▽ *Ma Petite Planète chérie* et *l'Enfant au grelot* : les graphismes font penser aux livres pour enfants

ryboard ne suffit pas. On peut s'en contenter si on travaille tout seul, qu'on a dix ans devant soi, et du temps à perdre.

AL : Pourquoi des légumes ? Vous êtes fans du Concombre Masqué *?*
DLP : Parfois, on dessine des trucs sans savoir trop pourquoi. Je ne sais pas, c'est peut-être venu un jour en mangeant de la purée ou des pommes sautées.
CDF : Ce qu'ils oublient de dire, tous les deux, c'est qu'ils sont toujours en train de bricoler, de dessiner, de créer des petits personnages tous les jours. Damien ramasse des cailloux et il les colle ; chez Benoît, c'est pareil, il y a tout un monde de personnages.
BC : Patate est très simple à dessiner, et c'était aussi une direction qui nous intéressait, un parti-pris graphique à partir duquel on développe une histoire. Il s'est avéré que c'était faussement simple ; il est en 2D, ça n'est pas du volume, mais il est à moitié tourné.

AL : Il n'est ni de profil ni de face, on lui voit les deux yeux. On dirait un bas-relief égyptien.
BC : C'est un personnage qui n'existe qu'en dessin, on ne peut pas le faire en volume.

AL : On l'a pourtant vu en volume, à l'exposition du festival d'Annecy 2000.
BC : C'est une exposition Folimage. C'est le musée de Valence qui l'a commandée, ensuite elle est arrivée à Annecy. Il y a eu quelques Patate en volumes ; au moment où cette exposition a été commandée, on était en train de faire des moulages en résine du personnage principal.
DLP : On voulait se fabriquer des figurines, pour s'amuser.
BC : Pascal LE NÔTRE, qui s'occupait de cette exposition, nous a demandé si on voulait faire un plateau pour expliquer le cinéma d'animation, avec le personnage de *Patate*.
DLP : Ces personnages, je les avais inventés avant même de m'occuper de *Ma Petite Planète Chérie* ; je faisais ça dans mon coin...
BC : Oui, c'est vieux, le personnage de Patate existe depuis longtemps, huit ans, peut-être.
DLP : Après avoir fait *l'Enfant au Grelot*, on s'est dit « qu'est-ce qu'on fait maintenant ? ». Je les aimais bien, ces personnages, on les trouvait sympas, on les a retravaillés et ça accrochait bien ; ça faisait rire les gens. Le nom « Patate » aussi.

◁ Quand tous les méchants de service veulent être maîtres du monde, le jardinier veut devenir le roi de la soupe

BC : En même temps, je trouve qu'il se dégage beaucoup d'émotion de ces personnages, même sans les voir animés. Le graphisme est très riche.

AL : D'ailleurs ça n'est pas si simple que ça, il y a du bon humour absurde, comme dans la scène où la baleine passe.
DLP : Oui, c'est un peu surréaliste. On s'est beaucoup amusés à le faire. Quand Cami a travaillé sur les dialogues, on a bien rigolé. On en a coupé, les personnages déliraient beaucoup plus !
BC : On a mis vraiment longtemps à coucher cette histoire-là, et il y avait plein d'idées de film.

AL : Vous auriez pu faire un best-of*, à la fin...*
Tous : On trouvait cette idée géniale. Mais les personnages n'étaient pas libres, ils étaient tous en tournage ou en vacances. C'est ça qui a posé problème.

AL : Je vois... Comment avez-vous fait les décors ? L'habillage est très particulier.
BC : Si l'on regarde de près les plantes, les arbres, tous les décors sont en papier découpé. C'est très artisanal. J'ai fait des textures avec des pastels à l'huile ; c'est une mixture un peu spéciale. Ça a été très long et très compliqué à faire.
DLP : C'est un mélange de techniques. Secret professionnel.
BC : C'est pour ça que les textures sont très présentes. Ce qu'on cherchait depuis longtemps, et qui est assez réussi dans *Patate*, c'est le mélange entre le personnage gouaché et le décor. C'est toujours un tour de force de réussir à intégrer l'un dans l'autre, dans le sens où il y a peu de couleurs pour le personnage et beaucoup pour le décor. On a trouvé un compromis pour *Patate* : si l'on regarde bien, il y a toujours un fond uni sur lequel sont posés des éléments de décor. C'est ce qui permet d'intégrer le personnage, de façon assez simple. Il y a eu aussi un gros travail sur la gouache ; on a utilisé un logiciel de mise en couleurs. On a pu faire des textures sur des parties de plans, qu'on n'aurait jamais pu faire à la main.
DLP : C'est d'ailleurs la première fois qu'on utilisait des machines pour un film. Tous les autres étaient réalisés de façon traditionnelle, sur cellos.
BC : C'est le premier film de Folimage réalisé sur ce logiciel, Toonz. On a réussi à garder tous les avantages de la technique cellulo. Le contour des personnages est fait à la main, au pinceau, de la craie est intégrée sur les personnages... L'informatique a vraiment été un plus pour ce film.

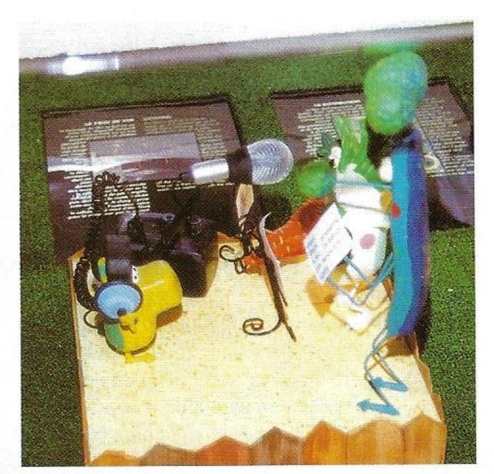
◁ Toute ressemblance avec la soupe Campbell serait fortuite et involontaire

▷ Soupe, le Légume Chirurgicalement Modifié

AL : Comment vous y êtes-vous pris pour les bruitages ? Celui de la sauterelle est terrible...
BC : Ah ! La sauterelle ! C'est un ami, l'un des animateurs du film, qui fait très bien la sauterelle !
DLP : Il a fait « *cricricricricric* », et on a un peu trafiqué sa voix en l'accélérant.
BC : Le travail sur les bruitages a été assez long parce qu'il y en a beaucoup. On a travaillé avec le bruiteur de Folimage, Loïc BURKHARDT.

AL : C'est la même chose pour la musique ?
BC : Oui ; elle est de Serge BESSET, qui fait quasiment toutes les musiques des productions Folimage. À propos du bruitage, ce sont des choses auxquelles on réfléchit en faisant le film. Très vite, on arrive à voir les sons qui vont avec l'image, et on y pense déjà dans la mise en scène. On sait qu'un son peut apporter aussi un gag.

AL : Vous y pensez pour les sons, mais pas pour la musique ?
BC : Pour la musique, ça m'est plus difficile, parce que ça n'est pas quelque chose que j'ai spontanément en tête.
DLP : La musique est moins évidente à maîtriser. Avec les images, on a une base. Il faut voir ce que ça donne en parallèle. C'est complexe, et on a travaillé en étroite collaboration avec Serge. Il nous proposait des musiques qui ne nous plaisaient pas, c'est difficile de dire pourquoi mais il y a un style qui ne nous plaît pas. C'est pareil



◁ △ L'exposition d'Annecy 2000 utilisait les personnages de *Patate* pour expliquer les étapes de fabrication d'un film d'animation

L'Homme de l'année : Alexandre ALEXEÏEFF redécouvert

S'IL N'ÉTAIT PAS MORT EN 1982, ALEXANDRE ALEXEÏEFF FÊTERAIT CETTE ANNÉE SES CENT ANS. L'ANNÉE 2001 MARQUE AUSSI LE VINGTIÈME ANNIVERSAIRE DE LA MORT DE CLAIRE PARKER, SON ÉPOUSE ET COLLABORATRICE. C'ÉTAIT L'OCCASION POUR LE FESTIVAL D'ANNECY DE LUI RENDRE HOMMAGE EN DÉPOUSSIÉRANT UN PEU SON ŒUVRE.

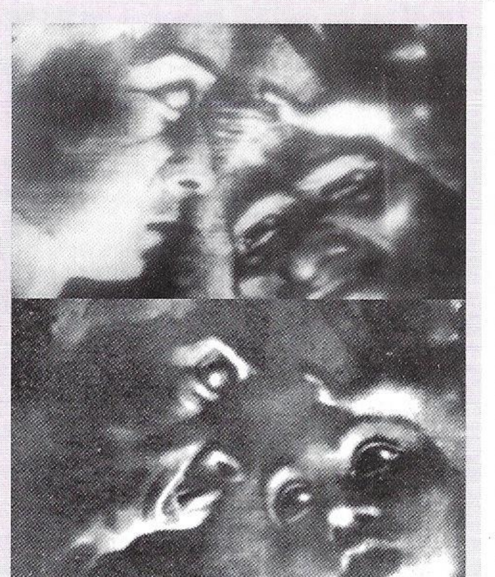
« *Le festival d'Annecy a été bercé par Alexandre ALEXEÏEFF* », a rappelé son ami et biographe Giannalberto BENDAZZI. Il était en effet présent dès les débuts du festival, en 1960, lorsque l'événement s'appelait « Journées Internationales du Cinéma d'Animation », dont il signa d'ailleurs l'affiche. On a tendance à parler d'ALEXEÏEFF de façon académique, un peu aride et rébarbative, et à se le représenter comme un monsieur monolithique, figé sur son piédestal ; bref, l'équivalent pour l'animation d'un classique littéraire... Ce n'est peut-être qu'une impression, mais il semble qu'à l'instar d'autres pères fondateurs de l'animation[1] comme Norman MCLAREN, ALEXEÏEFF est généralement un auteur qu'on mentionne pour "faire érudit", sans forcément avoir vu ses films, d'ailleurs !

Heureusement, la programmation du festival d'Annecy faisait redécouvrir cette année des films célèbres ou méconnus de cet artiste aux mille facettes ; elle comptait en prime quelques savoureux documentaires dans lesquels ALEXEÏEFF apparaissait comme quelqu'un de facétieux et pince-sans-rire, usant parfois d'un langage peu châtié[2], avec un léger accent slave...



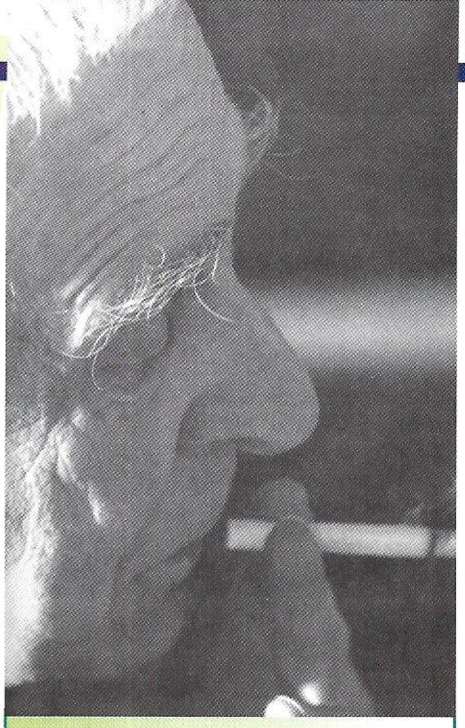
Claire PARKER évanescente, New-York, 1943 ▷

Pique et pique et photogrammes : les fabuleux clairs-obscurs d'*Une Nuit sur le Mont-Chauve* ▽



Les films

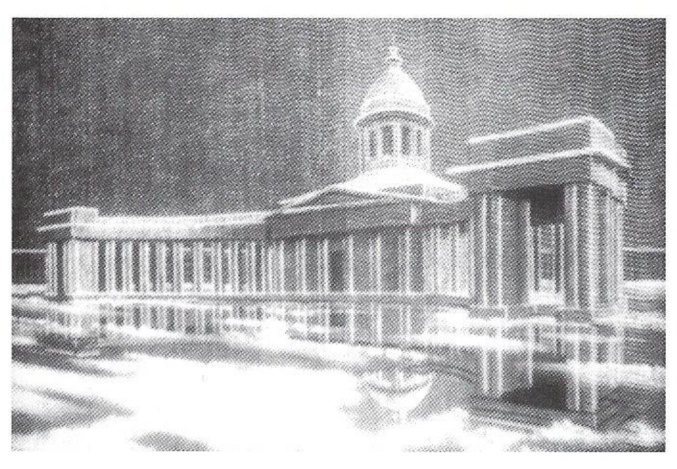
« L'hommage à Alexandre ALEXEÏEFF » était constitué de programmes spéciaux très complets, puisqu'il ne manquait que quelques publicités désormais introuvables. ALEXEÏEFF et Claire PARKER ont réalisé dès les années trente de nombreux films publicitaires qui leur ont permis à la fois de vivre, de progresser, et aussi d'inno-



MAIS QUI ÉTAIT ALEXEÏEFF ?

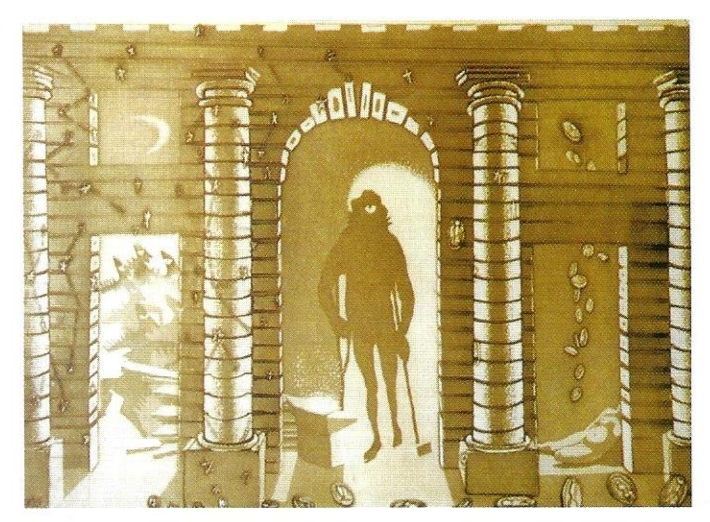
ALEXEÏEFF est né à Oufa, en Russie, en 1901. Il fuit son pays après la Révolution de 1917 et s'installe à Paris en 1921, où il est créateur de décors et de costumes pour le théâtre. Autodidacte, il a commencé par la gravure et illustré DOSTOÏEVSKI, GOGOL, POUCHKINE, BAUDELAIRE et POE, pour ne citer qu'eux. C'est en 1932 qu'il rencontre Claire PARKER, une étudiante en art Américaine qui vit à Paris et désire apprendre la gravure. ALEXEÏEFF divorce de sa première femme dont il a une fille, Svetlana, et épouse Claire en 1941. Avec la complicité de celle-ci (et son argent, disons-le), ALEXEÏEFF invente l'écran d'épingles, démentiel engin auquel son nom est resté associé. Pendant la guerre, les deux comparses s'installent à New-York. Lorsqu'ils reviennent à Paris en 1946, ALEXEÏEFF prend la nationalité française. Tous deux consacreront leur vie à l'animation, construisant plusieurs écrans d'épingles, relevant sans cesse des défis artistiques et explorant toujours plus avant les possibilités de ce moyen d'expression. Claire PARKER meurt d'un cancer en 1981. Désespéré, Alexandre ALEXEÏEFF se suicide l'année suivante dans son atelier parisien.

▽ *Le Nez présente des décors striés*



ver. La publicité était alors diffusée dans la plupart des cinémas d'Europe. ALEXEÏEFF affirmait ne faire aucune différence entre ses films personnels et ses commandes publicitaires, où une grande marge de liberté était laissée à l'artiste. Ces petits films, qui ont demandé des heures et des heures de travail, mettent plusieurs procédés à contribution. On y voit danser des pipes ou des chapeaux hauts-de-forme multicolores, des volutes de fumée animées pour une marque de tabac, un puits de pétrole en volume pour Esso... De sujets aussi prosaïques que du café ou des machines à laver, ils arrivent à tirer des films esthétiques et remarquables par leur maîtrise technique. En revanche, ils sont vraiment inscrits dans leur époque, et de fait, ils ont vieilli. Certains sont terribles, il faut avoir vu ça au moins une fois dans sa vie... Deux minutes de statues tournoyantes s'avèrent être en fait une réclame pour des gaines, et la voix-off tonitruante (dans la plus pure tradition des "Actualités" des années trente) est à se rouler par terre.

ALEXEÏEFF a fait peu de courts métrages d'auteur. *Une Nuit sur le Mont-Chauve*, créé en 1933, est son premier film entièrement réalisé avec l'écran d'épingles, et sans doute le plus célèbre. Le film sonore avait fait son apparition depuis peu, et ALEXEÏEFF, qui avait déjà illustré des textes, s'est dit qu'il allait « *illustrer de la musique* », en l'occurrence celle de MOUSSORGSKI. *En Passant*, filmé en 1941 aux États-Unis, est la mise en images d'une chanson populaire québécoise. *Le Nez* est une adaptation de la nouvelle de GOGOL, qu'il avait d'ailleurs déjà illustrée pour un ouvrage publié dans les années 20. ALEXEÏEFF, qui était décidément un grand fan de MOUSSORGSKI, s'est aussi servi de la composition pour piano *Tableaux d'une exposition* (1972). Le film du même nom a ceci de particulier qu'il utilise deux écrans d'épingles alternés. L'extrait du prologue du film d'Orson WELLES, *Le Procès*, réalisé à l'écran d'épingles, faisait également partie de la programmation ; il rappelait qu'ALEXEÏEFF a donné à l'animation ses lettres de noblesse, montrant qu'elle pouvait exprimer des sujets poétiques ou graves, à une époque où elle était plutôt tournée vers le style *cartoon*.



◁ La profondeur des images, le jeu sur l'ombre et la lumière sont caractéristiques des œuvres d'ALEXEÏEFF

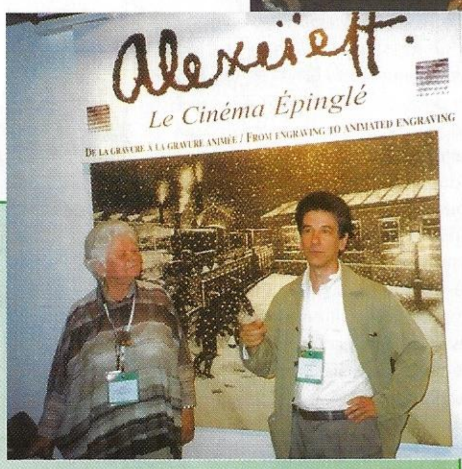
Des documents exceptionnels

Les documentaires où apparaissait ALEXEÏEFF lui-même constituaient sans doute la partie la plus intéressante du programme. Une demi-heure d'interview réalisée en 1980 par Giannalberto BENDAZZI, a été exhumée et diffusée en exclusivité mondiale. Ce document, exceptionnel s'il en est puisque cette unique copie 16 mm n'a jamais été projetée ni même montée, présente un ALEXEÏEFF bien vivant, homme cultivé, détendu, enfoui dans un canapé, Claire PARKER à ses côtés. Un document qui a « *le goût du brut* » (BENDAZZI *dixit*) puisqu'un entracte est imposé par le changement de bobine au beau milieu de l'interview. Celle-ci se déroule en français, que Claire PARKER et ALEXEÏEFF parlaient tous deux (et que paraît-il, ils parlaient même entre eux, alors qu'ils connaissaient chacun la langue de l'autre). ALEXEÏEFF y parle à bâtons rompus de son art, de son œuvre, des gens qu'il a rencontrés... Il raconte, entre autres, comment il a traumatisé un vendeur du Bon Marché en lui réclamant les 3.000 épingles nécessaires à la construction de son premier écran ! « *Je ne savais même pas qu'il y avait des trous dans la pellicule cinématographique* », avoue de son côté Claire PARKER, se remémorant ses débuts. Tout au long de l'entrevue, ALEXEÏFF égrène quelques réflexions sur l'animation, sur le rythme, sur le mouvement, qui « *importe plus que la forme* ». Le mouvement a posé problème à ALEXEÏEFF à ses débuts dans l'animation. Ses gravures étaient des œuvres statiques, alors que le cinéma, c'est l'évidence, est un art vivant, mouvant. Or les gestes quotidiens, comme de boire une tasse de café, ALEXEÏEFF les connaissait mal. Il prétendait avoir choisi un univers fantastique pour couper court à la critique, pour qu'on ne puisse pas lui reprocher d'avoir mal observé. Il aimait définir les images qu'il créait comme « *toujours en elles-mêmes composées, dont je suis entièrement responsable, dont chaque détail a été voulu par moi* ».

L'écran d'épingles est un documentaire tourné en 1973 par Norman MCLAREN ; Claire et Alexandre y expliquent le fonctionnement et



◁ Le joyeux bric-à-brac qui permet de "dessiner" sur l'écran d'épingles





△ Un écran d'épingles standard comporte un bon million de pointes d'acier

◁ Svetlana ALEXEÏEFF-ROCKWELL et Jacques DROUIN, lors de l'inauguration de l'exposition

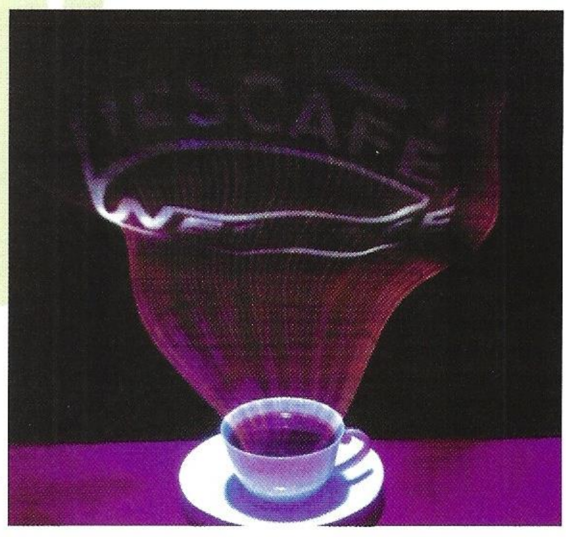
TABLEAU D'UNE EXPOSITION

Le festival d'Annecy consacrait par ailleurs au Maître une exposition inaugurée en présence de l'incontournable Giannalberto BENDAZZI, de Jacques DROUIN et surtout de la fille de l'artiste, Svetlana ALEXEÏEFF-ROCKWELL, qui a fait un émouvant petit discours. Cette exposition montrait à quel point ALEXEÏEFF était un touche-à-tout de génie, un inventeur qui avait exploré, et fait évoluer, un certain nombre de techniques artistiques liées à l'image. Y étaient présentés un écran d'épingles, et les outils de toutes sortes qui servent à y créer des images, outils qui vont du rouleau à la *matriochka*, en passant par l'œuf à couture... Des documents rares, souvent inédits, ont été sortis des tiroirs, comme le brevet de l'écran d'épingles, des carnets de notes et de vieilles photos d'ALEXEÏEFF et de son entourage, ainsi que d'anciennes affiches (entre autres du festival d'Annecy). S'y trouvaient aussi de splendides gravures, lithographies, eaux-fortes et aquatintes, des illustrations magnifiques des œuvres de GOGOL, DOSTOÏEVSKY ou PASTERNAK, aux styles graphiques très différents, et par lesquelles on plonge dans un monde au moins aussi étrange que celui des films de l'artiste. Les sources d'inspiration de son œuvre, qu'elle soit filmée, gravée ou autre, qu'il s'agisse de littérature ou de musique, sont presque toutes issues de la culture russe.

l'entretien de l'écran d'épingles aux animateurs de l'Office National du Film du Canada. ALEXEÏEFF y apparaît cabotin (observant d'un œil critique le dessin qu'il vient de faire, il maugrée « *c'est mauvais* »). On le voit dessiner une coupole d'église en se servant d'une *matriochka*. Plus russe, ça n'existe pas. Le dernier documentaire, délicieusement intitulé *L'Impromptu d'Annecy*, a été tourné pendant l'édition 1975 du Festival ; ALEXEÏEFF y interviewe lui-même ses congénères animateurs, dont Raoul SERVAIS et Ernest ANSORGE. C'est l'occasion de remarques pointues, acides, pertinentes sur le petit monde de l'animation... ALEXEÏEFF y dit par exemple que la place des courts métrages d'animation est dans les galeries d'art. Le fait qu'ils soient classés dans le cinéma, et vus dans des salles, est un malentendu car « *le public va au cinéma pour voir les fesses de Brigitte* BARDOT » !

« Au fond de l'inconnu pour trouver du nouveau »

Claire PARKER et ALEXEÏEFF sont réellement des pionniers et des inventeurs. Leur technique a ouvert de nouveaux horizons. Il fallait une imagination débridée pour concevoir cette incroyable machine qu'est l'écran d'épingles, preuve qu'on peut vraiment faire de l'animation avec n'importe quoi... ALEXEÏEFF ne s'est pas contenté des moyens d'expression existants, qui le gênaient aux entournures. Il s'est intéressé à l'animation à l'époque où le cinéma d'auteur prenait son essor avec des films comme *Le Cabinet du Docteur Caligari*. Il cherchait une technique au rendu qui rappellerait la gravure. Avant même de l'utiliser pour réaliser des films d'animation, ALEXEÏEFF s'est servi de l'écran d'épingles pour créer des images fixes. Le résultat obtenu fait songer aux bas-reliefs dans sa manière d'accrocher la lumière, et donne l'impression d'une image en trois dimensions à la texture particulière. Le premier écran d'épingles est un panneau peint en blanc d'environ 1 m 30 sur 1 m, percé de 500.000 trous en quinconce, dans lesquels s'enfoncent des épingles mobiles ; le tout éclairé latéralement. Leurs ombres portées obscurcissent plus ou moins l'écran, suivant l'enfoncement des épingles — en les enfonçant tout à fait, on obtient du blanc. Les épingles ressortent de l'autre côté, où l'on a le négatif exact du dessin du recto. Cela a permis à ALEXEÏEFF et Claire PARKER de travailler ensemble, en se tenant chacun d'un côté. Il y avait entre eux une complicité et une empathie qui leur ont permis d'accomplir un travail énorme. L'écran d'épingles est une technique aux possibilités incroyables mais qui exige un travail de titan. Il faut avoir en tête le *timing* et le découpage précis du film avant de commencer sa réalisation, car les erreurs commises en filmant sont impossibles à rectifier après coup.



△ Cette publicité pour Nescafé utilise le fameux procédé de la totalisation, dont on vous épargnera ici l'explication technique

▽ *Le Shaman*, une superbe gravure qui a servi à illustrer une carte de vœux



ALEXEÏEFF ne s'est pas contenté d'offrir au monde cette machine démente, il a toujours cherché à innover, en inventant des procédés tordus affublés de noms barbares comme la « totalisation » et les « solides illusoires ». Ces trucages ont donné naissance à des images un peu abstraites, comme les volutes délicates de la publicité *Fumées* (1951). Ce goût pour l'expérimental, cette constante volonté de se renouveler participaient d'une démarche artistique tout à fait consciente de sa part. Théoricien, il avait beaucoup réfléchi à son art.

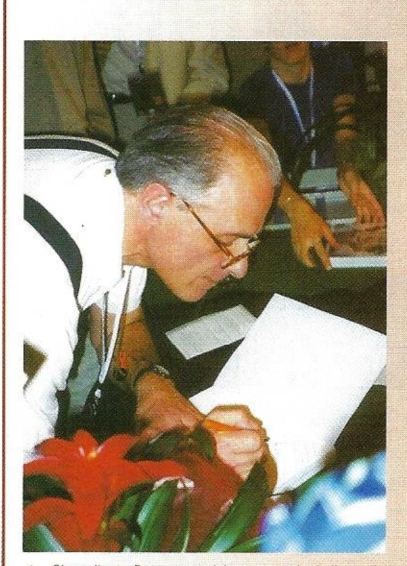
Florence CHIESA

Merci à Cinédoc et à Thierry STEFF de Dreamland Éditeur.

1 — Le problème avec ces "maîtres de l'animation", c'est que ce sont de tels monuments qu'on ne se sent pas le droit d'être imperméable à leur style, et qu'on n'ose pas avouer qu'on trouve certains de leurs films expérimentaux irregardables. Évidemment, d'aucuns trouveront que cette présentation d'ALEXEÏEFF commence un peu raide, mais attendez la suite avant de crier au sacrilège...

2 — Dans l'interview de Giannalberto BENDAZZI, ALEXEÏEFF parle d'Igor STRAVINSKI, qu'il a connu, et déclare sans ambages qu'il « *était un type compétent, donc emmerdant* ».

ALEXEÏEFF - ITINÉRAIRE D'UN MAÎTRE



△ Giannalberto BENDAZZI en pleine séance de dédicace du bel ouvrage

« *Ce livre est la victoire de l'entêtement sur la logique et le bon sens* », a commenté Giannalberto BENDAZZI, qui avait déjà bien parlé d'ALEXEÏEFF dans son excellent ouvrage *Cartoons*. Le lourd volume qui paraît cette fois chez Dreamland est écrit sous sa direction, par des gens qui ont aimé (voire vénéré) ALEXEÏEFF, non seulement en tant qu'artiste, mais aussi en tant qu'individu à la fascinante personnalité. International par ses contributions, *Alexeïeff - Itinéraire d'un Maître* est d'ailleurs écrit à la fois en anglais et en français. On y trouve entre autres des textes de Youri NORSTEIN et de Svetlana ALEXEÏEFF-ROCKWELL... Détail piquant : la version Disney d'*Une nuit sur le Mont-Chauve* (extraite de *Fantasia*) en prenait déjà pour son grade dans *Cartoons** ; on a ici droit a un comparatif plus développé des deux versions.

△ Le portrait d'ALEXEÏEFF qui figure en couverture du livre a été réalisé avec l'écran d'épingles par Jacques DROUIN, qui perpétue sans faillir cette technique

* — Impossible de résister à la tentation de citer le passage en question : « L'animation et les dessins caricaturaux (de *Fantasia*), parfaits pour les chansonnettes, jurent avec BEETHOVEN, BACH, STRAVINSKI (...). Le rapport entre une musique d'un tel niveau et l'art en mouvement ne pouvait être abordé que par des artistes d'une autre trempe. Il suffit de comparer *Une nuit sur le Mont-Chauve* illustrée dans ce film et l'extraordinaire délire gothique créé, sept ans auparavant, par Alexandre ALEXEÏEFF.» (Giannalberto BENDAZZI, *Cartoons*, chapitre consacré à Walt DISNEY, pp. 110-111). On ne saurait trop recommander la lecture de ce gros pavé extrêmement bien écrit, sans doute le meilleur jamais publié sur l'animation, mais qui s'arrête malheureusement à 1992. À quand la suite, M. BENDAZZI ?

L'ANIMATION PAR L'EXEMPLE



△ Tantôt au bac à sable, tantôt à jouer avec la boîte à boutons de maman : quels grands enfants, ces animateurs !

COMME TOUS LES ANS, LE FESTIVAL D'ANNECY ORGANISAIT DES SÉANCES DE DÉMONSTRATION DE TECHNIQUES D'ANIMATION, CONFIÉES À DES RÉALISATEURS CHEVRONNÉS

Lady in a Black Hat : son visage est fait d'avoine... ▽

© TV COMPANY CONFETTI

Ces séances de démonstration, à l'issue desquelles le public peut poser des questions, sont vraiment l'occasion de rencontrer les animateurs et de mesurer concrètement la somme de travail exigée par la technique employée. On découvre parfois des procédés inhabituels : les McGyver de l'animation savent mettre à profit tout matériau qui leur tombe entre les mains...



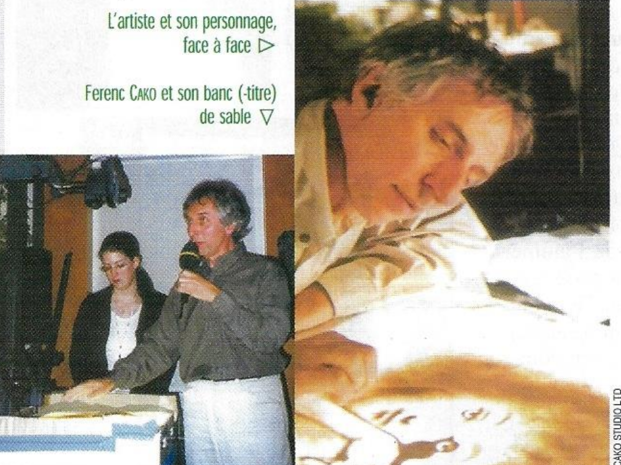
Sable sensible

Le Hongrois Ferenc CAKO a réalisé un grand nombre de films d'animation en volumes, en utilisant les marionnettes, la pâte à modeler... Mais sa technique fétiche, celle qui lui a valu le plus de succès, reste l'animation au sable. Son court métrage *Stones*, sombrement déjanté et sélectionné en compétition, combine plusieurs techniques. Cette histoire au symbolisme torturé mêle, entre autres, l'histoire d'Adam et Eve aux visions cauchemardesques d'une femme enceinte. Ferenc CAKO a aussi développé un concept de spectacle qui n'est pas exactement de l'animation, mais qui en dérive. Il parvient à raconter une histoire sans paroles, en *live*, avec une poignée de sable ! Il utilise du sable de rivière, extrêmement fin, répandu sur une table lumineuse, ce qui donne des tons qui vont du brun à l'ocre suivant l'épaisseur de la couche de sable. Il trace avec ses doigts des dessins figuratifs, avec une nette préférence pour les visages en gros plan et les arbres chevelus, tandis que divers morceaux (qui vont de l'*Ave Maria* de BACH à Loreena MCKENNIT...) passent en fond musical. Ferenc CAKO a tout dans la tête : il a mémorisé la durée, la musique, les enchaînements, les mouvements des personnages. Il doit dessiner très vite, et n'a droit ni à l'hésitation ni à l'erreur puisqu'il travaille en direct devant le public. Ses gestes suivent la musique et ses personnages se transforment, se changent en arbre ou en oiseau. L'un des moments les plus intéressants et les plus poétiques est celui où il dessine deux visages côte à côte, un homme et une femme, et fait vieillir leurs traits petit à petit. Ce spectacle très particulier et personnel a fait le tour du monde.

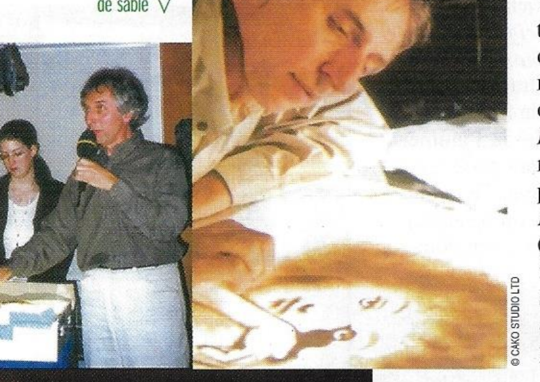
◁ L'Animateur (AZEEV) et le Poisson

Le festival de la mercerie

Après les épingles d'ALEXEIEFF, les boutons d'AZEEV... Annecy 2001 est décidément placé sous le signe de la mercerie. Les réalisations poétiques du russe Victor AZEEV ont de petits airs de cadeaux de Fête des Mères animés (on a tous collé des pâtes colorées sur des boîtes de camembert), en plus élaborés, naturellement. Il met à contribution tout ce qui lui tombe sous la main : des boutons, des perles, du sable, mais aussi tout le contenu des placards de sa cuisine, café en grains, sel, avoine, légumes... Il ne dédaigne pas non plus les marionnettes et l'animation sur papier. Lors de sa laborieuse séance de démonstration, il a animé un petit poisson parmi les algues, à l'aide de boutons et de perles. AZEEV anime directement ses petits boutons sous la caméra, les déplace légèrement, en ajoute ou en ôte... Avec cette technique baptisée "*button's pointillism*", il reconstitue de célèbres tableaux. L'un d'eux, *Lady in a Black Hat* d'après VAN DONGEN, faisait partie des films de TV et de commande en compétition. Le réalisateur travaille principalement pour la télévision russe, qui lui a commandé cette série de trente tableaux qui s'animent jusqu'au final où ils se figent dans la pose de la peinture originale. AZEEV affiche une certaine prédilection pour les dames à chapeaux noirs, puisque dans le tas on trouve aussi *The Black Hat* de BENSON.



L'artiste et son personnage, face à face ▷



Ferenc CAKO et son banc (-titre) de sable ▽

© CAKO STUDIO LTD

Diplômé de l'Institut Cinématographique de Moscou, Victor AZEEV adore son métier ; il travaille dix heures par jour, pour obtenir de dix secondes à une minute de film. Trois semaines ont été nécessaires pour réaliser *La Dame au Chapeau Noir* (quatre minutes de film). Il utilise la vidéo pour des raisons d'économie. Auteur de films de commande (vidéo-clips, publicités, petits intermèdes...), il a aussi son propre studio où il travaille avec deux amis peintres ; en huit ans, ils ont pu réaliser huit films.

Le problème avec ces séances, c'est qu'il faut trouver le temps de courir au MIFA pour y assister ; ce qui vous fait manquer au moins deux projections, avec le *planning* démentiel que vous imposent les programmations d'Annecy ! C'est avec regret qu'on ne vous parle pas ici de Georges SCHWIZGEBEL, qui était pourtant là aussi...

Florence CHIESA



Stones : un film vraiment *stoned*... ▷

© CAKO STUDIO LTD

Une leçon d'animation par Michaël Dudok de Wit

L'EXPRESSION « HAPPY FEW » A RAREMENT EU AUTANT DE POIDS QU'À LA SÉANCE DE DÉMONSTRATION DE MICHAËL DUDOK DE WIT, QUI A PRÉSENTÉ SA TECHNIQUE DEVANT UN PARTERRE DE FANS ACQUIS À SA CAUSE.

Un décor simple à l'aquarelle, un petit moine à l'encre sur cellulo, un décor au fusain… Tout en s'occupant les mains, Michaël Dudok de Wit a expliqué, en anglais et en français s'il vous plaît, les difficultés techniques rencontrées pendant la réalisation de ses deux courts métrages : *Le Moine et le Poisson* et *Father and Daughter*. Il a ensuite commenté des extraits des deux films, les projetant en vidéo, image par image.

Techniques traditionnelles et informatique

Pour les décors dans *Le Moine et le Poisson*, Michaël a peint des centaines d'aquarelles, parmi lesquelles il en a choisi 60. Il a chaque fois jeté les décors défectueux, mais il avoue aujourd'hui : « *Si c'était à refaire, pour gagner du temps je choisirais ceux que je préfère, et je retoucherais les petites erreurs sur Photoshop !* » Il apprécie l'aquarelle, technique traditionnelle, pour son côté imprévu. Il a tant de fois dessiné son petit moine qu'il est capable de l'animer directement à l'encre sur cellulo, sans passer systématiquement par l'étape sur papier, ce qui lui a fait gagner du temps. Il peut y avoir beaucoup de variation d'une image à l'autre, étant donné l'épaisseur de la ligne : celle-ci est en effet tracée au pinceau. C'est un défi lorsque les mouvements sont lents, mais lorsqu'ils sont rapides, on peut tricher et faire des erreurs dans un dessin : « *La seule règle, c'est que le résultat final doit être agréable !* »

Father and Daughter est uniquement réalisé au fusain et au crayon sur papier. Le fusain est une technique inhabituelle pour Michaël Dudok De Wit : « *Ça m'a pris des semaines pour apprivoiser la technique ! Et je me suis rendu compte que j'essayais d'imiter l'aquarelle, d'obtenir la même qualité de transparence* », a reconnu l'artiste, tout en se salissant les paumes. Il utilise en effet la paume de sa main pour créer le fond du décor, et adoucit avec le doigt les lignes dures du fusain. « *C'est un pur plaisir de faire ces décors : on fait de grands gestes, on se salit les mains, c'est un peu une compensation après tout ce travail très minutieux d'animation !* » Tout le film est sépia ; ces couleurs brun-rouge ont été données par ordinateur, en scannant les images sur Photoshop. Pour animer, Michaël recopie la ligne principale du décor sur une autre feuille qui servira de décor temporaire ; ceci afin de ne pas ruiner l'original, car il doit parfois travailler des semaines sur le même. Toute l'animation a été réalisée au crayon 4B sur papier.

Il attache beaucoup d'importance à l'ombre et à la lumière, sans lesquelles le film serait plat, manquerait de contraste. Il faut savoir d'où vient la source lumineuse. La forme de l'ombre sur le personnage lui-même est dessinée sur un niveau séparé. C'est un logiciel qui remplit l'ombre ; on obtient ainsi une surface à la couleur et au grain particuliers, et non une couleur plate comme dans *Le Moine et le Poisson*[1]. L'ombre portée sur le sol est dessinée sur un autre niveau de papier séparé : « *On dissocie les éléments de l'image en espérant que l'ensemble fonctionnera* ». Michaël précise

LE MOINE ET LE POISSON © FOLIMAGE



△ En voilà un qui n'a pas volé son grand prix, ne serait-ce que pour avoir apporté un peu de subtilité, de poésie et d'humanisme au festival d'Annecy





△ Dans ce plan où le petit moine traverse la cour du monastère, la musique a un écho différent, comme si elle était renvoyée par les murs



◁ Pour éviter tout risque d'erreur, les modèles de couleurs de *Father and Daughter* étaient très précis

« Cela fait des dizaines d'années que je suis réalisateur, mais j'ai fait beaucoup de films publicitaires, avec différentes techniques »… Ainsi s'est présenté Michaël Dudok de Wit ; ce réalisateur hollandais a fait peu de films personnels (quatre en comptant son film d'étudiant), mais quels films ! Après *Le Moine et le Poisson*, sautillante petite merveille de synchronisation entre image et musique, voici *Father and Daughter* (Père et fille) ; déjà titulaire d'un Oscar, il a obtenu à Annecy le grand prix du court métrage et le prix du public. L'histoire est toute simple : une fille attend le retour de son père, et repasse par tous les temps à vélo sur la même route, à l'endroit où elle l'a vu disparaître, alors que passent les saisons et les années. La musique de Normand Roger, sous forme de variations sur le même thème, tantôt dansant, tantôt mélancolique, souligne l'atmosphère des différentes scènes. La musique, les paysages vides et le ciel immense, les images aux teintes sépia, comme dans un vieil album de photos. Tout est en harmonie dans cette histoire qui parle à tout le monde, et qui vous fait sortir de la salle avec le cœur dans la gorge…

à un assistant les couleurs et le grain qu'il veut appliquer sur les personnages par ordinateur. Il faut avoir le même grain pour les personnages et le décor, afin que l'un soit bien intégré dans l'autre et qu'il y ait une unité dans l'image.

Le réalisateur ne recule pas devant la difficulté et témoigne d'un certain souci du petit détail perfectionniste. Il a fallu des semaines pour animer un plan qui cadre le sommet des peupliers ; leurs mouvements sont très riches, avec des branches qui bougent elles aussi à différentes vitesses, et toutes ces petites feuilles infernales à dessiner... Le mouvement indépendant des nuages est créé digitalement, ce qui permet d'expérimenter les vitesses.

Michaël, qui a travaillé avec le logiciel Animo, a affirmé qu'il n'aurait pas pu faire le film en animation traditionnelle, qu'il s'agisse de contrôler le grain, les fondus enchaînés, ou les mouvements du vélo, très réguliers[2] : il aurait vibré s'il avait été animé à la main. « *Il est possible d'utiliser cette vibration d'une manière artistique, mais ça n'est pas ce que je voulais pour ce film.* » Ceci dit, la technique digitale ne lui a pas fait gagner du temps...

Construire une histoire

Faire le *storyboard* lui a pris des mois ; comment condenser toute la vie d'un personnage en huit minutes ?! La version finale est quasiment identique à celle du *storyboard*. Michaël en a fait des dizaines auparavant, il en connaît les règles et les limites. Il voulait qu'il soit parfait, et il lui est resté fidèle. Il a fallu travailler le décor, le timing, la composition. Le réalisateur porte une attention extrême au rythme, aux changements de vitesse, quand il raconte une histoire. Si certaines actions sont accentuées, il peut aussi y avoir des pauses dans une animation très active, des moments où il ne se passe rien d'essentiel.

Un oiseau qui vole lentement et disparaît dans le ciel suffit à donner le sentiment du temps qui passe ; une façon subtile d'exprimer les choses, indirectement, de manière visuelle. Ces plans occasionnels de feuilles mortes ou de vols d'oiseaux[3], il les décrit comme « *essentiels pour l'ambiance et la fluidité de l'histoire* », même s'ils ne sont pas nécessaires à sa compréhension. À plusieurs reprises, il a fait remarquer que ces choses-là se font « *intuitivement, au* feeling *; ensuite on analyse, on trouve une explication rationnelle* »...

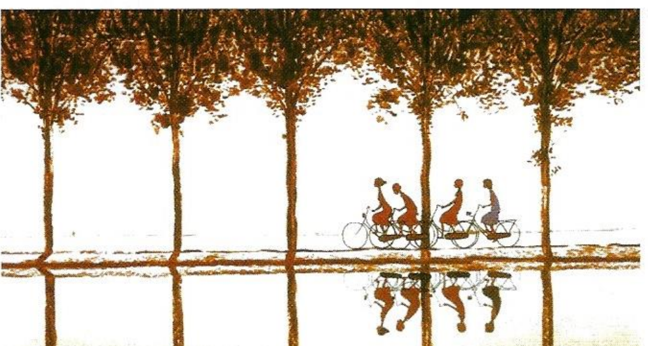
Il n'y a pas de gros plan dans le film ; les sentiments sont exprimés par les mouvements de l'ensemble du corps, ou à travers le paysage. L'un des derniers plans animés, et aussi l'un des plus difficiles, était celui des adieux entre la petite fille et son père. « *Je cherchais quelque chose de touchant mais de pas trop sentimental. Le mouvement est lent, assez réaliste, je ne pouvais pas faire quelque chose de drôle et léger... C'est l'un des rares plans qui soit synchronisé avec la musique.* »

Le réalisateur a souligné la fonction énorme de la musique et des effets sonores. Pour *Le Moine et le Poisson*, il avait une idée de la musique avant même de commencer l'animation. La mélodie principale existant déjà, la musique est intervenue très tôt dans la production. Les effets sonores sont minimes dans ce film, la musique de Serge BESSET les remplace ; elle change pour s'adapter à l'ambiance. Pour *Father and Daughter*, Michaël DUDOK DE WIT est allé trouver le compositeur Normand ROGER[4] en disant « *Je veux un film avec beaucoup de sentiments, mais qui ne soit surtout pas sentimental* ». Les paradoxes ne font visiblement peur ni à l'un ni à l'autre.

Parmi les questions qui reviennent le plus souvent à propos de *Father and Daughter*, il y a la raison du départ du père. Celle-ci est volontairement laissée de côté : « *Je ne lui ai donné ni valise, ni fusil, ni canne à pêche, car cela aurait donné une direction à l'histoire, et aurait limité l'universalité de la séparation* ». L'important, c'est qu'il s'agit d'un adieu. Pour Michaël DUDOK DE WIT, « *ce thème de la séparation est très banal, mais c'est le roi des thèmes* ». Le titre "Père et Fille" établit tout de suite la relation entre les deux personnages ; il est simple et direct, « *honnête, comme je voulais que le film soit* », précise le réalisateur. *Father and Daughter* a nécessité deux ans de production au total, répartis sur quatre ans car Michaël a enseigné[5] et travaillé par ailleurs. Aux étudiants en animation, Michaël DUDOK DE WIT enseigne qu'il faut faire preuve de curiosité, regarder autour de soi et faire attention aux clichés : le ciel n'est pas forcément bleu, ni l'herbe verte...

La place manque pour rapporter les mille autres détails passionnants qu'a donnés Michaël DUDOK DE WIT sur ses films, et sur l'animation en général. Sa passion pour son travail se voyait dans tous ses gestes. Il y a de quoi jalouser les étudiants qui ont la chance d'apprendre avec lui les ficelles du métier !

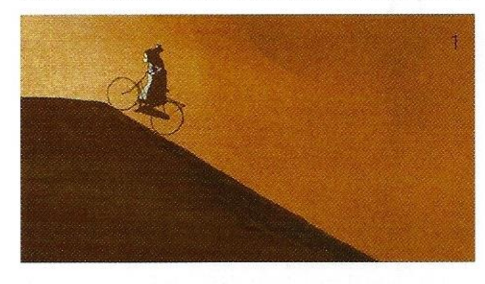
Florence CHIESA



◁ Dans cette scène, chacune des quatre jeunes filles pédale à une vitesse légèrement différente, ce qui donne une profondeur à l'image



▽ Les scène des adieux entre le père et la fille a été l'une des plus difficiles à animer







1, 2 & 3 – Le même personnage à plusieurs âges de sa vie : seule au début, seule à la fin. Entre les deux, les amies, le mari, les enfants

1 — La couleur de la robe du moine change imperceptiblement (il y a en fait plus de dix couleurs), pour rendre les variations de la lumière dans une journée et la richesse de l'ambiance. Cela vaut aussi pour la couleur et l'épaisseur de l'encre utilisée pour les ombres.

2 — La technique digitale a permis de faire bouger les vélos en 24 images par seconde au lieu de 12. « *En 12 images par secondes, le mouvement est parfaitement clair mais moins agréable à regarder* », a expliqué le réalisateur.

3 — Pour animer les oiseaux, il a d'ailleurs visionné une vidéo afin d'étudier les mœurs de l'avocette...

4 — Normand ROGER est un compositeur de Montréal, « *un vétéran qui a fait plus de cent bandes musicales* » et qui a travaillé avec Paul DRIESSEN et Frédéric BACK, pour ne citer qu'eux. Son fils Jean-Baptiste l'aide désormais à composer l'ensemble de la trame sonore (musique et bruitages).

5 — Il est (entre autres) intervenant à la Poudrière, à Valence.

Panorama, compétition, fins d'études

© BILLY GREEN

△ *Tought Bubble*, ou comment un homme dépendant de l'alcool rate sa destinée

À L'EXCEPTION DE QUELQUES CHEFS-D'ŒUVRE, LA QUALITÉ DES COURTS MÉTRAGES PRÉSENTÉS DANS LES PROGRAMMES D'ANNECY ÉTAIT PARFOIS SI DÉCEVANTE QUE NOTRE ATTENTION S'EST LOGIQUEMENT TOURNÉE VERS LES JEUNES GÉNÉRATIONS.

Les films de fin d'études représentaient de très loin la sélection la plus intéressante de cette édition 2001. Mise en scène audacieuse, scénario intéressant, maîtrise de l'animation, tous les éléments appréciables d'un bon court métrage d'animation se vérifiaient dans les projets de fin d'études. L'humeur du temps serait-elle favorable à la jeunesse ? Question qui s'impose lorsque des auteurs renommés sont en perte de vitesse : Bruno BOZZETTO ou Bill PLYMTON ont cruellement failli à leur réputation respectivement avec l'indigent *Tomy et Maria in war* et l'indigeste *Eat*. Gageons que ceci ne soit qu'une mauvaise passe et que leurs futures œuvres soient à la hauteur de ce à quoi il nous ont habitués. Néanmoins, prendre des réalisateurs renommés en défaut a l'avantage d'apprécier à sa juste valeur le travail d'auteurs moins connus tels l'Américain Tom SCROEDER sur *Bike Ride* ou Aurel KLIMT de la République Tchèque sur *Pad*. Même si la qualité n'a pas toujours été à la hauteur de nos espérances, ces rares courts métrages auront eu la singularité de surprendre, noyés qu'ils étaient sous la pléthore de *scénarii* enracinés dans la vulgarité sans propos. En effet, l'orientation des sélectionneurs semble faciliter la projection de courts métrages au comique souvent graveleux. Serait-ce ainsi qu'est perçue l'animation pour adultes ? Justement qu'en est-il ?

Ah bon ?

L'animation est en passe d'être reconnue comme une expression artistique s'adressant aussi aux adultes (Winsor Mc CAY peut se féliciter). Hélas, cette année, les auteurs se revendiquaient d'une impertinence tous azimuts frôlant souvent la vulgarité pour la vulgarité, faussant ainsi l'idée d'une animation adulte. Manière radicale ou contestataire de se démarquer de l'animation pour enfants ? Pourquoi pas ? Mais c'est également construire l'idée selon laquelle l'animation adulte (voire pour adultes) ne peut passer que par le truchement de la grossièreté. Le *trash* est drôle quelques minutes, mais établir un scénario uniquement sur cette possibilité comique, c'est pesant. Non pas qu'il y eût uniquement ce genre de court métrage, mais il faut reconnaître que *South Park*, et autres séries du même acabit, ont laissé une empreinte indélébile dans la créativité des projets présentés. La perception de l'animation pour adultes n'a pas l'air d'avoir trouvé ses marques en occident, les talents et les idées ne manquent pourtant pas. Il va falloir s'armer de patience avant de trouver autre chose que de la vulgarité à tout va. Il ne devrait pas y avoir lieu de s'inquiéter, pourtant les interrogations ne manquent pas.



© DON HERTZFELDT

Méfiez-vous, ce dessin animé est très violent (*Rejected*) ▷



© 2D3D ANIMATIONS

Plouf, pour une noyade, *Le Bain* ▷

Rien à dire

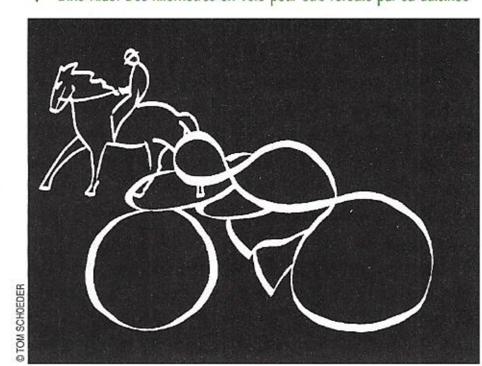
Les films expérimentaux n'étaient pas en reste. Même si le festival d'Annecy ne distingue pas les films par genres, ces films sont reconnaissables par leur absence de structure narrative (si elle existe), et sont souvent enfermés dans un symbolisme soit obsolète, soit malvenu parce qu'il n'apporte rien. Considération éthique ? Quand le sens fait défaut, oui. Il est vrai qu'un film expérimental ne propose que deux possibilités : soit le film joue sur l'esthétisme, soit il est incompréhensible (parfois il réunit les deux). Un film expérimental, s'il ne raconte rien, est souvent sauvé quand son esthétisme interpelle. L'inverse est rare (très rare). Dans le cadre de l'animation, les possibilités esthétiques sont nombreuses et cette année, le mélange des techniques l'a emporté sur d'autres formes de traitement et il a été éprouvant de subir certaines séances à cause de l'absence de propos et de la longueur du sujet. Démonstration. Dans *Plaza* (de Martin PYCK pour la Grande-Bretagne) ou dans *Le Bain* (de Florent MOUNIER pour la France), il y a mélange des techniques, mais ce mélange est plus appré-

Plaza, l'hystérie dans le supermarché ▽



© EMMA COOKE / MARTYN PICK

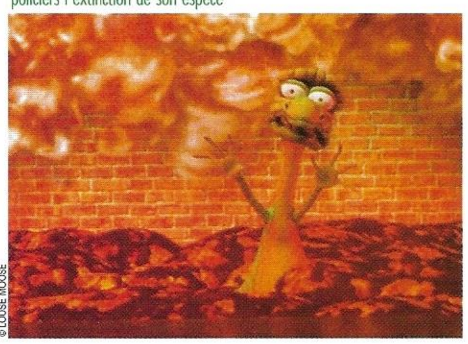
▽ *Bike Ride*. Des kilomètres en vélo pour être refoulé par sa dulcinée



© TOM SCHOEDER

ciable dans *Plaza*. Ce court métrage ne raconte rien de particulier, néanmoins il tient en haleine grâce à l'ambiance angoissante qui en résulte et ce malgré quelques défauts techniques. À l'inverse dans *Le Bain,* s'il y a mélange des techniques, il y a une absence de structure dans la façon de raconter l'histoire, et quel que fut le propos, noyade assurée. Dans un cas l'esthétisme est au service d'une émotion, dans l'autre cas il y a une histoire sans vie et donc une perte considérable du travail esthétique (le court métrage ressemble plus à une démonstration technique, dommage). D'autre part si le propos (quand il existe) n'excède pas cinq minutes (*Fragmentos de sal*) il y a vraiment de quoi apprécier le travail des auteurs, mais les 28 minutes de *Mistaken Identity* (Maureen SELWOOD pour les États-Unis) ont découragé les plus passionnés.

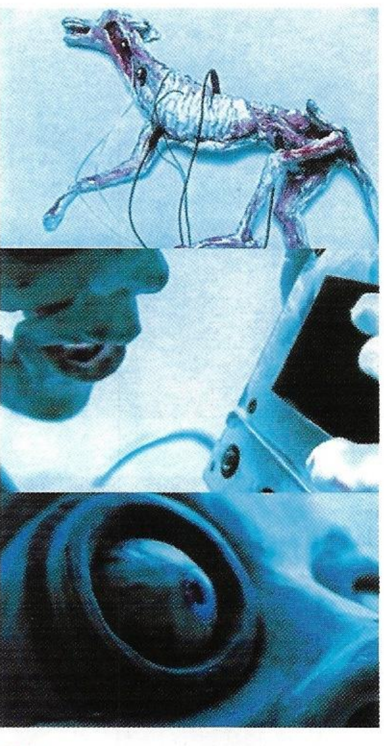
▽ *Interrogating Ernie*, ou comment ce dinosaure va justifier à des policiers l'extinction de son espèce



Ça pourrait être pire

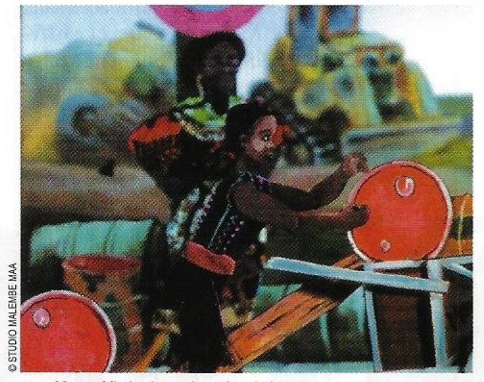
Par chance ou par dépit (c'est selon), des œuvres mettaient le doigt sur la situation de l'animation dans sa programmation télévisée. Deux courts métrages nord-américains se riaient des conditions de production de l'animation dans leur pays : *Rejected* pour les États-Unis et *A loss of character* pour le Canada. *Rejected* (le titre parle de luimême) présente des situations basées sur le comique absurde et des scènes de violences contrastant avec un graphisme qui ne vous y prépare aucunement : les scènes fonctionnent comme un *comic strip* bien pensé. Dans un autre style *A loss of character* répertorie les contraintes des productions commerciales en les mettant directement en application dans le court métrage, mettant ainsi en évidence la bêtise des diffuseurs à ne voir l'animation que d'un point de vue économique. Ces deux courts métrages homologuent le sentiment d'usurpation qu'orchestrent les films de commandes. Il est probable que l'atonie artistique qui frappe les auteurs ne soit ni plus ni moins qu'un stigmate de la dictature des chaînes à ne s'intéresser qu'à des projets sans âme. Les films de commandes sont soit mortellement ennuyeux, soit terrifiants par leur absence d'innovation ce qui n'a pas empêché une énième version de *Pinocchio* d'être récompensée.

Dog Interface. L'autopsie d'un lévrier épuisé par sa course ▷



Les panoramas

C'est la sélection qui permet d'avoir un autre point de vue sur le monde du court métrage d'animation et l'on est parfois ahuri d'y découvrir des courts métrages qui n'ont pas été sélectionnés dans la catégorie *films en compétition*. Cela se justifie certainement par une recherche d'équilibre dans les programmations, pour ne pas avoir d'un côté une sélection de courts métrages de bonne qualité et de l'autre des courts métrages de qualité moyenne. C'est dans cette sélection que l'on trouve le seul court métrage à tendance politique dans son propos : *Disparitions* (Claire FOUQUET, France). Il est à noter que la plupart des courts métrages sont des fictions à valeur de divertissement au sujet poétique ou drôle. En revanche le sujet de Claire FOUQUET, dans un langage métaphorique, dénonçait la dictature de la bureaucratie française à l'égard des dits "sans-papiers". Celui qui n'a pas de papiers n'a pas d'identité, n'ayant pas d'existence civile, l'être humain n'a pas lieu de vivre, il est ignoré et finit par disparaître au sens propre du terme. On est loin de la puissance politique des films d'OSHII Mamoru (*Patlabor 2, Ghost in the Shell*), mais on salue quand même cet acte militant, bien moins rébarbatif que certains courts métrages. Venu du Congo, *Muana Mboka* (*Le fils du pays*, de Jean-Michel KIBUSHI) qui malgré ses carences techniques regorgeait d'une authenticité rare quant à la vie africaine de ce pays. Le ton était juste pour parler des problèmes politiques à travers un fait social : les enfants orphelins. La bande-son n'a pas joué en faveur du film : les dialogues étaient souvent étouffés, ce qui gâchait en très grande partie le comique de situation.



△ *Muana Mboka*, la survie au jour le jour

▽ *Noe Noe*, 3D pour un rendu 2D, une énième relecture du mythe de l'Arche



Le son a d'ailleurs fait l'objet d'une terrible méprise pour un autre court métrage : *Des images et du temps* d'Isabelle TRIPELON (film de fin d'études). Il fut diffusé dans le théâtre du centre Bonlieu. Et pour des raisons d'organisation, le court métrage ne fut pas rediffusé (coup dur pour la réalisatrice).

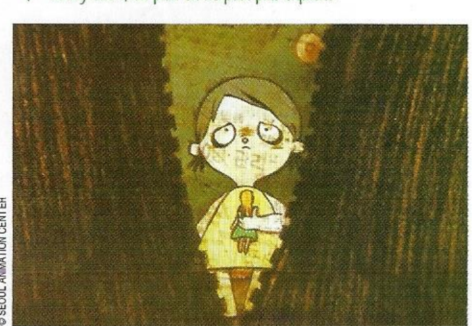
Les panoramas n'auront pas été plus convaincants que les films en compétition ; heureusement que la jeune génération existe : les films de fin d'études. La France et la Corée en seront représentatifs.

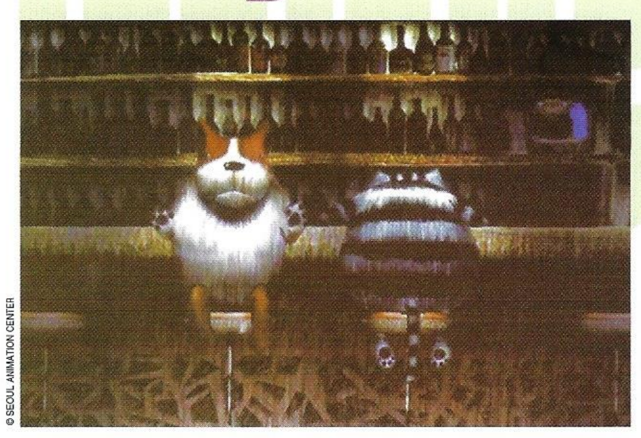
De la Corée à Supinfocom

De toutes les sélections, les courts métrages de fin d'études furent les plus audacieux, les plus attrayants quel que soit le pays représenté. La Corée dispose d'un fort potentiel dans sa jeune création et dont le touchant *Daddy and I* annonce une pléiade de talents dont on espère une carrière professionnelle aussi viable que ce court métrage. Fortement représentée au MIFA, la Corée n'aspire plus à être perçue comme le parent pauvre de l'animation. L'ombre de la sous-traitance règne encore sur ce pays qui s'efforce, depuis quelques années, de présenter une autre vision de son animation.

Il est évident qu'en sous-traitant les productions d'autres pays (États-Unis, Japon, Europe, Canada...), la Corée dispose d'une

▽ *Daddy and I*, un plan on ne peut plus explicite



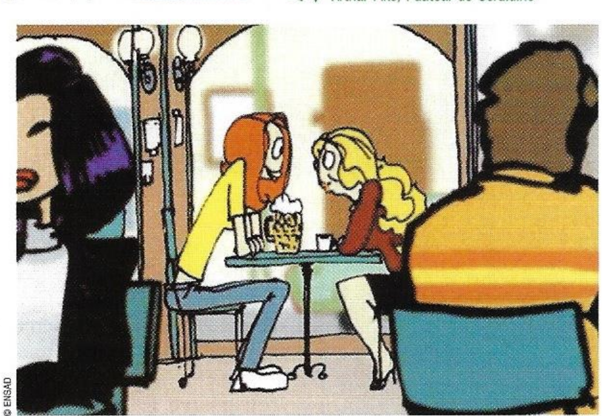

© SEOUL ANIMATION CENTER

△ *Existence*, Boire et déboires entre chien et chat

place stratégique en terme de production, mais la qualité souvent moyenne de la sous-traitance, a porté préjudice aux éventuels talents en germe dans ce pays. En France, le rare dessin animé coréen diffusé sur nos écrans, se nommait *Cachi* (série sur le base-ball dont une rediffusion serait la bienvenue). L'histoire de l'animation coréenne n'est en rien florissante comparée à celle de sa cousine japonaise. Au demeurant, le Japon aurait presque effacé l'idée qu'il puisse exister une animation asiatique autre que la sienne. La situation géographique laisse à penser que l'animation coréenne s'inspirerait des *anime*. Il n'en est rien, bien au contraire. Ce n'est pas du côté de son industrie que nous trouvons les bonnes surprises mais du côté des étudiants (encore eux). Les courts métrages coréens s'apparentaient plus à des courts métrages d'auteurs sans une identité propre. Cela se remarque surtout pour les nombreux courts métrages en 3D qui pour la plupart souffraient d'une évidente maîtrise technique : à la vitesse où la technologie 3D s'améliore, la 3D prend un méchant coup de vieux d'une année sur l'autre (surtout quand les *scénarii* se ressemblent autant). D'autre part la 3D manque de véritable identité graphique.

Non contents de jeter la pierre à ces quelques projets coréens, deux d'entre eux nous ont réchauffé le cœur. D'abord *Existence* (Myung-ha LEE) ou comment un chien tente maladroitement de réconforter son ami chat accablé par une vie de couple ratée, puis le surprenant *Daddy and I* (Song-hee LEE, Kyung-hwa LEE...), défaisant les traitements stéréotypés des sujets dérangeants en proposant une vision touchante sans être conformiste. De quoi est-il question ? D'abus sexuels et incestueux d'un père vers sa fille. L'atmosphère du court métrage repose sur la notion de quotidienneté : une petite fille regarde tranquillement la télévision pendant que sa mère est occupée à ses tâches ménagères. Le père rentre, seule la fille semble gêné par ce brusque retour. Mais tout est normal, comme la triste besogne dont elle sera le sujet. Le style et la mise en scène sont efficaces sans être larmoyants et suffisamment subtils pour faire comprendre que chaque plan a son utilité narrative.

◁ ▽ Arthur PINS, l'auteur de *Géraldine*


© ENSAD

Pour ce qui est de la France, si l'année précédente nous avions été surpris par le très bon générique des étudiants des Gobelins (voir AL 71), cette année la surprise n'est pas venue de la légendaire école, mais plutôt d'une école privée : Supinfocom. Remarquons toutefois qu'aux Gobelins, les projets restent fidèles à la traditionnelle animation 2D et que le temps de production ne leur permet pas d'aligner plus d'une minute trente tandis qu'à Supinfocom les projets font beaucoup plus appel à l'utilisation de la 3D (animation *key frame* principalement) : la quantité d'animation productible leur donne l'avantage et plusieurs projets de Supinfocom ont reçu un accueil justifié de la part du public et des différents jurys. Justifié parce que d'autres récompenses restent discutables quand on compare les choix du jury pour d'autres sélections. En tout cas la France a tout rafflé dans la catégorie films de fin d'études, et pour cause.


©TRIFFIC FILMS LTD / CHANNEL 4 TV

△ *Rolf's Animal Hairdressers.* Discussion sur le devenir d'un salon de coiffure promis à être transformé en *fast-food*

Les trois films primés : *Géraldine, AP 2000* et *Comics Trip. Géraldine* (déjà récompensé à Auch) est vraiment l'un des courts métrages à voir cette année, d'abord pour tous les fans d'animation 2D (on en est) et surtout pour l'énergie et la joie de vivre qui se dégagent de ce court métrage basé sur un scénario simple : un jour Gérald se réveille transformé en fille. *AP 2000* et *Comics Trip* (hommage à *Calvin et Hobbes*) auront le mérite d'avoir donné ses lettres de noblesse à l'utilisation de la 3D pour un rendu 2D réussi : il semblerait que depuis l'excellent long métrage *Le Géant de fer,* les utilisateurs de la 3D ont pris conscience de la possibilité d'obtenir un rendu 2D crédible faisant presque oublier le caractère technique de la 3D. Non pas que l'animation en 3D (ici en *key frame*) doit avoir pour unique vocation de se mettre au service de l'animation 2D, mais au moins il y a là un véritable agencement entre les deux techniques. Ce n'est pas seulement le côté technique qui a valu la reconnaissance des étudiants de Supinfocom, mais aussi les références et la qualité de la mise en scène, d'ailleurs il se peut que *Comics Trip* ait soufflé la place à *L'Autre* (également de Supinfocom), grâce à l'audace de la mise en scène. Mais de ces trois courts métrages celui dont on veut faire l'éloge c'est *AP 2000.* La raison en est simple : il est rare de voir des courts métrages qui affirment avec autant de passion leurs inspirations nippones et c'était un véritable plaisir de découvrir autant de références aux *anime*, sans pour autant tomber dans la pâle copie. Voici un bref entretien des auteurs de ce court métrage : Loïc BAIL, Aurélien DELPOUX, Benjamin LAUWICK et Sébastien EBZANT.

AP 2000

AP signifie Anti-Puces. L'histoire, aussi simple qu'elle soit, se passe sur le dos d'un chien où des puces vivent tranquillement leur quotidien. Mais alerté par les démangeaisons du chien, le maître asperge son caniche du dernier produit efficace : AP 2000. Commence alors un affrontement effroyable entre les *mecha* anti-puces et les pauvres puces.


© LESLEY ADAMS

◁ *Postcard of Belief.* Étude de la douleur vertébrale après un accident



Staff *AP 2000*, l'anti-puce passe à l'attaque △ ▷

Outre une utilisation optimale de la 3D pour un rendu 2D, ce sont les références et autres clins d'œil à l'animation japonaise qui ont sollicité notre attention (c'est tellement rare à Annecy).

***AnimeLand** : D'où vient l'idée du projet* AP 2000 *?*

Loïc Bail : L'idée de base est venue autour d'une discussion.

Aurélien Delpoux : On voulait faire un truc marrant en partant d'un scénario un peu tordu. Au fur et à mesure que le court métrage se construisait tout le monde a rajouté des idées. Je me suis occupé de retranscrire les idées au niveau du *storyboard*.

Sébastien Ebzant : Sans que cela ne nuise à la narration. Ce qui nous permettait d'apporter chacun notre touche personnelle, tout en gardant une bonne continuité dans l'histoire.

AD : C'était réellement un travail de groupe.

***AL** : Chacun assurait-il un rôle particulier sur le court métrage ?*

Benjamin Lauwick : On a tous fait de tout.

LB : Parce qu'il fallait être productif.

BL : Évidemment chacun a ses préférences, et petit à petit on s'est spécialisé suivant nos aptitudes. Seb et moi avions commencé l'animation les premiers.

SE : Disons qu'au niveau des étapes on était obligés d'avoir le bon *storyborad*, le bon décor, les bons personnages, pour pouvoir les préparer au niveau de l'animation. Donc ces étapes-là, étant les étapes préliminaires, on a dû s'y ateller tous ensemble pour qu'elles se terminent le plus vite possible.

BL : D'autant plus que le projet était ambitieux, on a commencé à se spécialiser vers la fin de la production.

SE : Tout ce qui était *compositing*, cadrages et éclairages ont été élaborés par Loïc et Aurélien. D'un autre côté, on voulait éviter de se spécialiser.

AD : Quant à moi j'ai quand même continué le *storyboard* pendant la production pour assurer la fin du court métrage.

***AL** : Combien de temps de production avez-vous passé sur ce projet ?*

LB : Le cursus scolaire se passe en deux ans. La première année, il faut trouver le groupe, trouver l'histoire et faire le *storyboard*. La deuxième année c'est celle de la production proprement dite. Et la production d'*AP 2000* a duré entre neuf et huit mois.

© SUPINFOCOM

SE : Une partie de l'apprentissage était mêlé au temps de production : on apprenait ce qu'on faisait au fur et à mesure. On n'était pas productif au sens professionnel du terme. Comment on fait de l'animation ? Comment on va faire bouger nos personnages ? J'ai passé deux mois à régler tous les problèmes qu'il pouvait y avoir, notamment les problèmes de contacts avec le sol, problèmes de gestuelle, etc. Maintenant que l'on a intégré le milieu professionnel il est clair qu'avec notre expérience on en mettrait six au lieu de huit.

AD : Ça nous poussait à vouloir nous améliorer, avoir un œil plus exercé au niveau de l'animation. Ayant effectué un stage chez Darkwork sur *Alone in the dark*, j'observais la manière dont travaillait Nicolas (chef de toute la partie *design*). Je voyais comment il donnait de la vie dans ses animations, à travers ses *rough*, au niveau des décors (une ambiance…) et cela m'a beaucoup influencé.

***AL** : Pourquoi avoir choisi une technique d'animation en 3D (*key frame*) pour un rendu 2D ?*

AD : C'est un clin d'œil aux dessins animés japonais. On était tous partis dans cet esprit-là. On n'y a pas vraiment réfléchi dès le début, mais cela s'est imposé naturellement. Le rendu ne pouvait aller que dans ce sens. Par exemple quand tu vois les films de *Dragon Ball* ou de *Ken le survivant* et j'en passe, tu as des superbes décors avec plein de matières et sans liseret et des personnages avec liseret. On a voulu essayer des rendus comme ça et ça fonctionnait.

© SUPINFOCOM

◁ Hommage à *Calvin & Hobbes* (*Comics Trip*)

SE : En plus, au-delà de la possibilité de casser l'aspect 3D, ça détachait les personnages en apportant de l'esthétisme et une grande lisibilité. Et comme notre court métrage porte plus sur l'action, cette lisibilité était vraiment indispensable. Ce compromis nous permettait d'allier esthétique et lisibilité au service de l'histoire.

***AL** : Il y a pas mal de références à l'animation japonaise dans votre court métrage, à l'avenir, comptez-vous toujours vous en inspirer ou essayer de revenir à des choses beaucoup plus personnelles ? Tout a été réalisé en 3D, comptez-vous utiliser la 2D plus tard ?*

SE : Comme mes trois équipiers, j'ai baigné dans la *Japanimation* étant petit, c'est quelque chose qui m'a toujours plu. Au départ je regardais ça comme un spectateur *lambda* sans m'apercevoir de toute la richesse qu'il pouvait y avoir. Et ce sont Loïc et Aurélien qui me l'ont refait découvrir. Et depuis ce qui m'intéresse le plus dans la *japanime* c'est l'efficacité et la manière dont est pensée l'animation. Si je devais faire une comparaison avec les Disney : je suis gêné par le déballage de plans d'animation, plutôt qu'un film en soi. Ce que j'apprécie aujourd'hui c'est de voir des films, bien sûr en tant qu'animateur je suis toujours content de voir de la belle animation, mais ce qui m'intéresse avant tout c'est de voir un film et pas des personnages qui bougent. Or dans la *japanimation*, ça reste un film avec une histoire, un message à faire passer quel qu'il soit, et cela reste des films de réalisateurs. Au studio où je travaille la plupart des animateurs ont pour principale référence le studio Disney, mais l'animation japonaise reste une référence pour la recherche d'efficacité. Même quand l'animation reste minimale elle n'en demeure pas moins efficace (poses, rythmes…).

***AL** : Quel a été l'accueil du public de Supinfocom ?*

Tous : Cette journée restera inoubliable tant notre court métrage a été bien accueilli.

***AL** : Bonne continuation.*

Après leurs projets de fin d'études, beaucoup de ces étudiants n'ont pas la possibilité de travailler et de développer immédiatement des projets personnels. Gageons néanmoins que ces jeunes talents récidivent afin de rehausser le choix du comité de sélection. Aussi, il serait peut-être plus équitable de sélectionner les projets selon des critères précis, au risque de réduire le nombre de participants, la qualité sera au rendez-vous. Que nous restera-t-il si la fougue et l'audace de la jeunesse suivent l'obscur chemin des autres sélections ?

Walo

English Pop

Spécificités de l'animation britannique

DANS LA GÉNÉALOGIE COMPLEXE DU CINÉMA D'ANIMATION, SI TANT EST QU'ELLE PUISSE ÊTRE ÉTABLIE, LA POSITION DES ARTISTES ANGLAIS (NATIFS OU INTOXIQUÉS PAR LA BRITANNICITÉ) SE TROUVERAIT AU CONFLUENT DES COURANTS AMÉRICAINS ET FRANÇAIS, UNE SORTE D'ÉQUILIBRE PARFAIT ENTRE CULTURE DE L'AUTEUR ET EXISTENCE COMMERCIALE.

Si on se réfère aux rapides biographies précédentes, les constats sont éloquents : l'animation anglaise est un aimant pour les auteurs étrangers qui ont progressivement imposé une ligne de conduite basée sur l'intégrité professionnelle, tout en cherchant à générer un semblant d'industrie prospère. C'est cette dichotomie audacieuse qui a contribué à produire un patrimoine cinématographique exceptionnellement riche, utilisant spontanément, mais toujours avec une conscience artistique évidente, les nouveaux médias de communication et de commerce, et objectant une alternative sérieuse à une industrie nécessairement (hypocritement ?) mondialiste.

Pride and Prejudices

Si l'on considère comme acquis que le sol d'Angleterre est un pôle magnétique pour les cinéastes d'animation du monde entier, et que cette concentration est synonyme de richesse créative et de prospérité économique, on peut se demander pourquoi le marché britannique du cinéma d'animation subit depuis les années 80 autant de variations dans la courbe de son existence. En ce début de troisième millénaire, l'animation anglaise est justement dans une nouvelle période de creux.

Récession symptomatique d'une nation qui prône systématiquement l'indépendance dans tout ce qu'elle produit ou ralentissement conjoncturel lié aux bouleversements de l'économie mondiale ? Va savoir !

À vouloir imposer une politique de valorisation des auteurs, l'industrie britannique de l'animation s'est toujours fermée sur elle-même évitant de tomber les deux pieds en avant dans le piège de la mondialisation tendu par les États-Unis (panneau grossier dans lequel d'autres pays européens, dont la France, n'hésitent pas à tomber la tête la première !).

Ce que l'on peut admettre comme une garantie d'authenticité a pourtant limité considérablement la diffusion des œuvres anglaises à d'autres territoires, et ainsi, peu propagé ses qualités spirituelles et techniques.

Ces qualités, les cousins américains ont essayé de les exploiter sur place à plusieurs reprises. Mais chaque tentative s'est soldée par un échec cuisant.

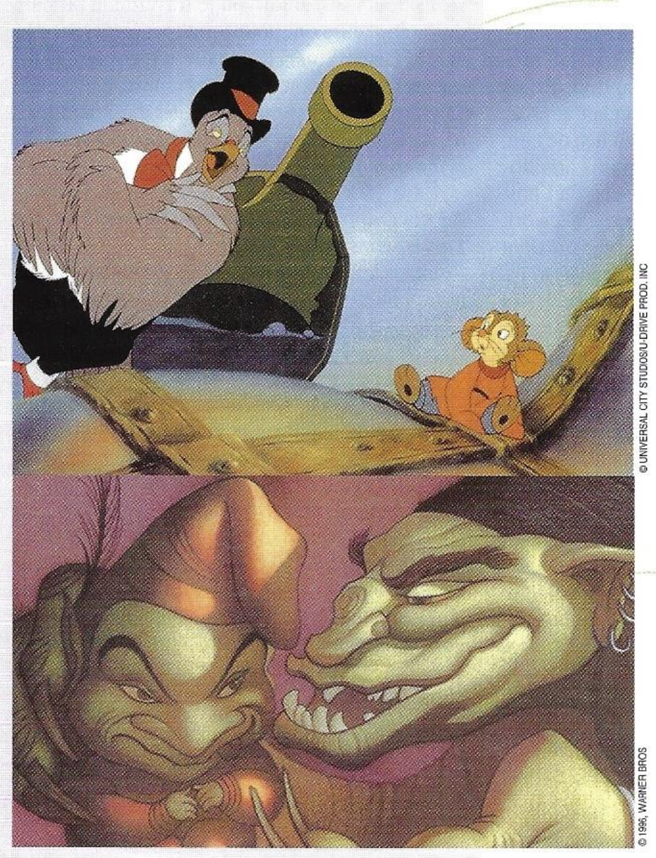
Dès que l'on évoque les batailles contre « l'indépendantisme anglais » des firmes Disney, puis d'Amblimation (qui deviendra Dreamworks), revient toujours, dans la bouche de ceux qui en ont fait directement l'expérience, une certaine incompatibilité de fonctionnement entre la conception américaine de l'animation, strictement commerciale, et la préservation de la liberté de création des auteurs anglais. Avec une telle contradiction, les deux compagnies américaines ne pouvaient se satisfaire de perspectives si peu rentables. La première trouva des moutons plus dociles à Paris, la seconde repartit, son sureffectif européen sous le bras, faire ses ravages sur la côte californienne.

La Fox (représentée par les ressources irlandaises menées par Don BLUTH) et la Warner (en sursis à Londres depuis 1998) ont par la suite poursuivi le « plan de complémentarité » anglo-américain avec beaucoup de moyens. Plusieurs navets plus tard (*Titan A.E, Space Jam, Quest of Camelot*), seule la Warner fait toujours les frais du protectionnisme anglais. Pour combien de temps encore ?

Au regard de la qualité globale de la production britannique, qui semble demeurer majoritairement étrangère (pour ne pas dire farouchement opposée) aux sollicitations et règles de l'industrie du *cartoon* internationale, on adhérerait volontiers à cette vision philosophique de la consommation d'animation qui prône un certain nivellement par le haut, plutôt que cette uniformisation des produits, symptomatique de notre monde sur le déclin intellectuel.

Sch-coooooool !

La force de l'animation anglaise trouve son origine dans le programme d'éducation national qui a ouvert très tôt les écoles d'art du pays à l'enseignement de l'animation. Cette décision ne découle pas uniquement d'une volonté politique, mais d'une juste intégration de la culture populaire dans le milieu de l'art institutionnel moderne. En comparaison, l'exemple de la France dans ce domaine a de quoi nous emplir de honte ! Conséquence directe et logique d'une omniprésence de l'animation dans le cursus scolaire anglais, une production sans cesse renouvelée et dynamisée par des ressources fraîches, toujours au fait de l'évolution des nouvelles technologies de l'image, et motivées par la



▷ *An American Tail* de Don BLUTH, laboratoire anglo-américain

◁ Dessin d'inspiration pour *Quest Of Camelot*, bien loin du produit fini !

En fond : Dessin d'animation tiré de *Balto*, film qui sonna le glas des studios anglais de Steven SPIELBERG

conscience sereine d'une possible existence professionnelle dans le secteur de l'animation.

Pour s'en convaincre rien de tel qu'une observation statistique de la domination britannique dans les festivals internationaux de films d'animation, qui a peu, ou pas baissé depuis vingt ans. Une quarantaine de films anglais concourent chaque année dans les différentes compétitions du festival d'Annecy (une cinquantaine en 2001)! Ainsi il devient fréquent d'assister en moins de deux ans à l'émergence de nouveaux talents, en constatant leur passage de la catégorie estudiantine à celle, moins fréquentée par les autres nationalités, de cinéastes confirmés. Des noms ? En voilà : Nick PARK (*Grand Day Out*), Joanna QUINN (*Girl's Night Out*), Mark BAKER (*Hill Farm*), Kayla PARKER (*Sunset Strip*), Gary CARPENTER (*Miles From Anywhere*), Mole HILL (*Last Respect* – qu'il tourna à quatorze ans !), Tony COLLINGWOOD (*Rarg*), David FINE et Alisson SWODEN (*Second Class Mail*), Karen ULLMAN (*When The Grass Grows Greener*), Brian WOOD (*Mr Jessop*)... Tous ces cinéastes et leurs œuvres (connues ou non) ont vu le jour sur les bancs d'écoles désormais célèbres comme le Royal College of Art, Surrey Institute of Art & Design, National Film and Television School, dont le nom suffit à illustrer le décalage éloquent entre les conceptions européennes et anglaises de l'enseignement de l'animation, en relation cohérente avec ses filières professionnelles.

1 – *The Mill* de Petra FREEMAN pour Channel4
2, 3 & 4 – 3 films, 3 jeunes cinéastes, 1 écoles : *Side By Side* de Rachel BRADLEY, *War Film* de Neil WEBBER, *Mr Jessop* de Brian WOOD.
Royale College of Art

Television

Comme partout ailleurs la télévision est le moteur de toute l'industrie audio-visuelle. Aussi, le rôle du petit écran dans l'existence et le développement du cinéma d'animation a été particulièrement significatif en Grande-Bretagne dès la fin des années 70, et ce sans discontinuité.

La télévision britannique, la BBC en tête, a saisi très tôt les avantages et perspectives à devenir le mécène d'un grand nombre d'auteurs d'œuvres cinématographiques. Pour ce qui est de l'animation, la démarche découla vraisemblablement de références américaines comme Learning Channel, ou NBC, et peut-être aussi de l'impact surprenant, dès 1971, des animations de Terry GILLIAM ponctuant le *show* hebdomadaire des Monty Pythons.

L'antenne galloise de la première chaîne anglaise, basée à Bristol, est alors la seule à investir dans la cuvée locale. Les retombées de ce positionnement sont toujours perceptibles par la réputation et la stabilité de ce véritable pôle créatif et économique qu'est la capitale britannique de l'animation et du *trip-op*.

À partir de 1982, une chaîne au concept innovant amène un peu de fraîcheur dans le paysage audio-visuel anglais et s'impose rapidement comme le principal commanditaire de contenus du pays.

Channel 4 va jouer un rôle déterminant dans l'assise de l'animation anglaise, propageant ses démarches mécéniques jusque dans les écoles (il fallait y penser !). L'importance de cette chaîne généraliste superactive est à peu près comparable à la petite révolution provoquée par Canal + à sa naissance en 1984. La chaîne française calqua d'ailleurs en grande partie sa ligne éditoriale sur Channel 4. Ainsi, il devenait clair que la présence de l'animation à la télévision ne pouvait se faire sans un dynamisme et un engagement de la part des grands diffuseurs. Le nom de Clare KITSON, est aujourd'hui indissociable de l'âge d'or de l'animation anglaise à la télévision. À la direction des programmes animés de Channel 4, elle s'est fait immédiatement porte-drapeau de l'image-par-image, au point que son apport indiscutable à l'enrichissement de l'animation anglaise, et internationale, fut récompensé par l'ASIFA en 1999.

▷ Campagne publicitaire pour l'émission culte " 4mations "

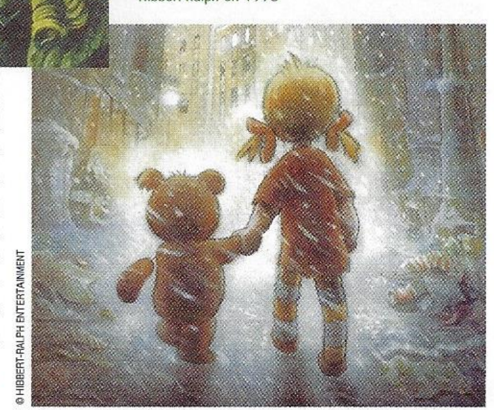
De cette impulsion et de la garantie d'une exploitation assurée des œuvres animées sont nées de nombreuses sociétés de productions, indépendantes ou directement affiliées aux chaînes de télévision. Les plus prestigieuses, S4C et Hit Entertainment (producteurs et exportateurs de nombreuses séries cultes : *Shakespeare Animated Tales, Testament, The Canterbury Tales* et téléfilm, *Famous Fred, Wind In The Willows*), Siriol (*Hilltop Hospital* avec Folimage, entre autres), et bien sûr BBC Worldwide Ltd, ont constitué un réseau solide de financeurs de projets, de fait plus ambitieux que la moyenne européenne, et ont élargi leur champ d'actions à toute l'Europe, en totale contradiction avec les positions politiques anglaises dans le domaine du commerce extérieur.

Soulignons enfin le rôle considérable des producteurs anglais, maillons indispensables de la chaîne existentielle de l'animation, tels John COATES (TVC), Lee STORK (producteur d'Alison DE VERE), Les MILLS (pour Joanna QUINN), Keith GRIFFINS (mentor des frères QUAY). Ils ont cru, de manière prophétique, en une primauté de la liberté artistique qui a façonné le paysage de l'animation britannique.

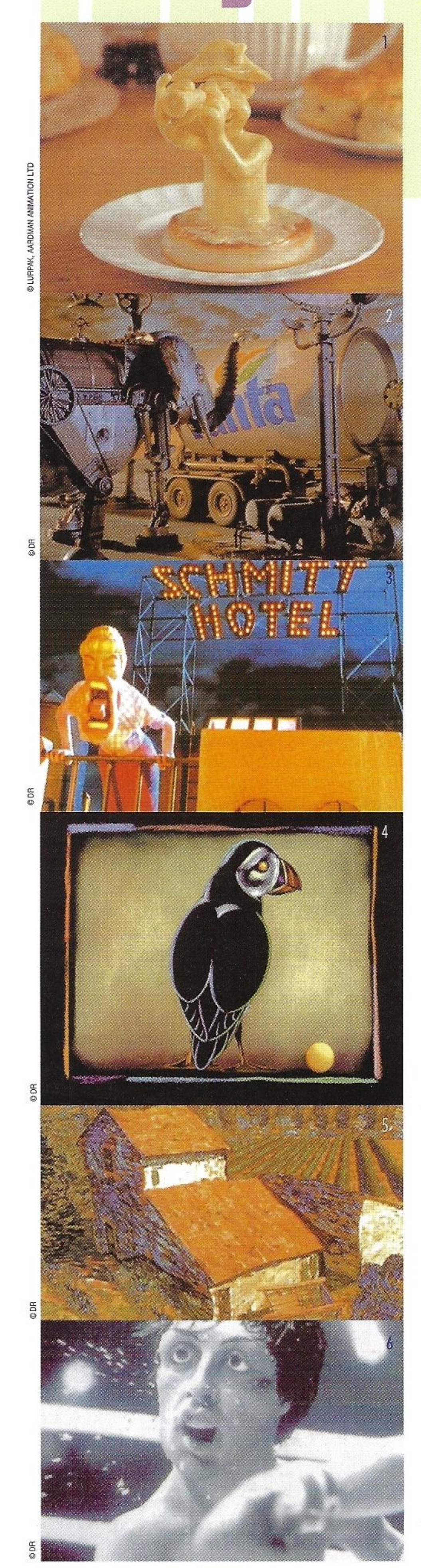
Instant Karma

La publicité a toujours joué un rôle déterminant dans l'existence du cinéma d'animation, quel que soit le territoire couvert et le pays d'origine. En témoignent les premiers films de Len LYE et Norman MCLAREN, points de départ de leur filmographie exceptionnelle. Mécène des plus grands cinéastes, jusqu'aux plus petits, découvreuse de talents, garante de la survie et de l'indépendance d'une certaine animation d'auteur, mais plus encore que tout cela, la communication publicitaire anglaise, ultra créative

◁ Affiche de la série *Shakespeare, The Animated Tales*, combinant ressources russes et galloises



▽ *Forgotten Toys*, un spécial TV très réussi, produit par Hibbert-Ralph en 1995



© LURPAK, AARDMAN ANIMATION LTD · © DR

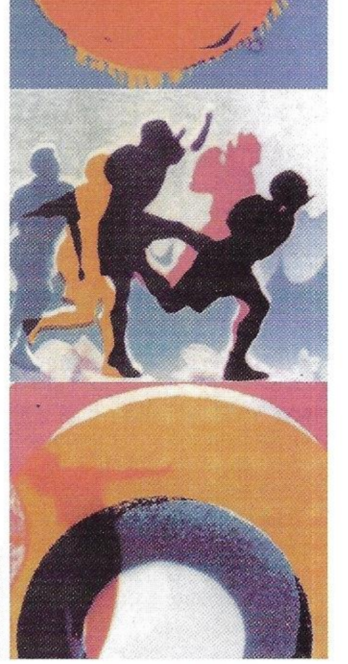
1 – Cire et huile végétale pour simuler le bonhomme en beurre Lurpak
2 – Spot réalisé par le studio Bolex Brothers pour le soda à l'orange Fanta
3 – *Levi's Clayman*, réalisé par Mike MORT et Deinol MORRIS, sur un tube de SHAGGY
4 – Photogramme extrait d'un spot dessiné par Mickael DUDOCK DE WIT
5 – Extrait du spot *Martell Legend*, dirigé par Pat GAWIN chez Hibbert-Ralph Animation
6 – Spot parodique du personnage campé par STALLONE pour Brisk Ice Tea, réalisé par Mackinnon & Saunders

(de renommée), semble être un véritable stimulant artistique, technologique, et donc économique. Comme on l'a vu plus haut, le dynamisme de ce secteur donne une sérieuse assurance aux jeunes artistes pour trouver, au sortir de l'école, des débouchés professionnels solides. Ce seul argument pourrait expliquer ce rapport de symbiose, entre publicité et animation, unique en Europe.

Les plus fameux studios anglais ont tous pratiqué la publicité, avec, chose toujours aussi étonnante, une exigence créative permanente qui témoigne d'une liberté d'éxécution qu'on imagine difficilement ailleurs, tant la démocratisation et l'impact populaire de l'animation est un fait banal en Grande Bretagne.

Passons les exubérances en pâte à modeler du studio Aardman, les réminiscences disneyennes de Richard WILLIAMS, la poésie des frères QUAY ou encore les délires éléphantesques de Bolex Brothers, pour s'attarder un peu plus sur six noms importants, mais moins connus, de la publicité britannique.

La société Hibbert-Ralph Animation, du nom de ses deux fondateurs JERRY et GRAHAM, possède un palmarès absolument hallucinant de spots publicitaires animés primés de par le monde. Il faut dire que les producteurs de ce studio de Covent Garden (Londres) ne lésinent pas sur les moyens financiers et technologiques pour concrétiser leurs idées débordantes d'inventivité et, qui plus est, aux esthétiques picturales largement inspirées par les classiques de l'art contemporain de VAN GOGH à PICASSO. Accessoirement Hibert-Ralph produit de nombreux dessins animés de grande qualité pour la télévision dont les mémorables *Forgotten Toys* et *First Snow of Winter*.



© GENERAL POST OFFICE

△ La créativité exacerbée de Len LYE au service de la Poste anglaise, *Rainbow Dance* (1936)

Picasso Pictures est né d'un regroupement d'artistes issus de l'animation et du graphisme, parmi lesquels on retrouve notamment Boris KOSSMEHL, transfuge des studios Aardman, Stuart HILTON (coupable de l'excellentissime *Save Me*), Sarah COX, Paul BUSH et Mickael SALKED qui s'illustrent régulièrement par leurs prouesses graphiques dans les festivals internationaux.

Paul VESTER est un artiste à part qui a développé un travail, entre synthèse des courants standards du dessin animé, recherches expérimentales et mythologie précoce, et abusive, des nouvelles technologies de l'imagerie. Son court métrage *Abducteees* (1995) en est un splendide condensé. Véritable œuvre d'anthologie, c'est sa réalisation pour la campagne de Toshiba en 1984 qui a fait son succès. Dans son studio londonien de Speedy Film, il a encadré et lancé de nombreux artistes comme Barry BAKER et Tony LEE, et contribué à de nombreuses débauches de créativité pour MTV (*The Head,* module de Liquid TV).

Richard PURDUM a lui aussi marqué la publicité d'une empreinte profonde grâce, là encore, à une philosophie graphique privilégiant les esthétiques fortes. Son studio fait ainsi souvent appel à des graphistes-animateurs surdoués comme Meryl LYNCH et Mickael DUDOCK DE WIT, réalisateur du *Moine et le Poisson.* Richard PURDUM Productions est d'ailleurs assez souvent appelé à la rescousse par les studios Disney notamment (*Hercule, Fantasia 2000*), tant son approche classique de l'animation et la maîtrise d'œuvre de son équipe sont développées.

Passion Pictures est à l'origine d'un nombre incroyable de films publicitaires qui ont marqué les esprits à l'image du désopilant *Levi's Clayman.* Ce studio s'est aujourd'hui diversifié dans les effets spéciaux et les films documentaires (*One Day In September*). Accessoirement, Passion Pictures révèle, représente et encadre une quantité importante de graphistes surdoués : Pierre COFFIN (*Ping*), Tim HOPE (*I Walk The Earth* de KING BISCUIT TIME), et Peter CANDELAND (*Clint Eastwood* de GORILLAZ).

Le Studio Aka, ex-Pizzaz Pictures, emmené par le prolifique Philip HUNT, est enfin le studio le plus digne de représenter toute la richesse de la création audio-visuelle anglaise jusque dans les nouvelles technologies de diffusion multimédia. Dans son catalogue de références, des publi-



© DR

△ Échantillon du savoir-faire graphique du studio Aka, dans un spot pour Coca Cola

L'EXCEPTION BRITANNIQUE

L'historienne anglaise du cinéma d'animation Jayne PILLING était sans aucun doute la mieux placée pour animer à Annecy une conférence sur la publicité anglaise et ses rapports amoureux avec l'animation. Des intervenants représentant la fine fleur de la discipline étaient présents pour parler de leurs visions, de leur travail et des avantages et inconvénients de ce type de productions qui surfent admirablement entre création artistique et contraintes économiques inhérentes aux œuvres de commandes à but commercial.

Fondatrice et productrice de renom chez Picasso Pictures, Jane BOLTON a immédiatement introduit les trois types d'approches de la publicité des auteurs anglais : dévouée (celle des publicistes de vocation), « prostituée » (celle des auteurs qui font de la pub pour survivre), pluridisciplinaire (celle des créatifs suffisamment talentueux pour jongler en toute liberté et tout confort, entre les deux options précédentes). Elle affirme, ce qui est tout sauf une évidence, un argument récurrent à cette conférence : la symbiose possible entre créativité artistique et enjeux publicitaires.

Andrew RUHEMAN, ancien de l'équipe de Richard Williams Productions et fondateur de Passion Pictures en 1987, confirme et ajoute que les cinéastes-auteurs que sa société produit et représente, possèdent grâce à leurs productions de commandes commerciales l'opportunité permanente de développer leur(s) style(s) tout en expérimentant. Il apparaît une autre spécificité qui démarque l'Angleterre du reste de l'industrie publicitaire : plus qu'ailleurs ses commanditaires cherchent avant tout à « faire de l'image » plutôt qu'à vendre directement et sauvagement. C'est une impulsion supplémentaire évidente à l'innovation et à la créativité.

« Faire de la pub pour se ré-inventer très souvent », c'est aussi la conception de Philip HUNT du Studio Aka qui démontre, après la projection d'un florilège de réalisations de sa société, l'incroyable multiplicité dont peut faire preuve un collectif de créatifs, même soumis aux contraintes draconiennes de la publicité.

Nigel PAY, directeur de Tandem Film, société de production fondée sur les talents multiples de Daniel GREAVES, insiste sur une conception qui privilégie le court métrage au dépend de la publicité, dont l'intérêt reste exclusivement économique. Il montre d'ailleurs des exemples de films commerciaux reprenant jusqu'aux personnages des films de Daniel GREAVES (*Manipulation* et *Flatworld*).

La pétillante Joanna QUINN (Beryl Production) reprend enfin cette argumentation en évoquant son parcours cinématographique et son arrivée tardive dans la publicité. « *La publicité apprend à travailler très brièvement, avec autodiscipline* ». Les importantes retombées financières qu'elle génère sont systématiquement injectées dans le financement et le développement des œuvres cinématographiques des membres de son équipe, qu'elle pousse à exprimer leurs intentions et leur sens artistique dans le court métrage.

Cette configuration est une chance mais sûrement pas un hasard. Et là se trouve le rapport d'intérêt entre la publicité et le court métrage d'auteur, bien au-delà du strict confort économique (certes non négligeable), dans la liberté de mouvement, d'exploration et d'invention.

Quant à la persistance de la suprématie anglaise en matière de publicité animée, il ne fait aucun doute qu'elle devrait durer encore un bon moment. Contrairement à la France, elle ne se trouve pas dans une logique de récupération ou de mode. À l'inverse de l'approche américaine férocement commerciale (à laquelle les créatifs anglais offrent souvent leur savoir-faire sans cracher dans la soupe, cela va de soi), la publicité britannique garde une certaine dimension humaine, pour ne pas dire une sorte d'humanisme. C'est peut-être ça qui fait tout son charme, son humour, sa subtilité, son originalité.

Quant à sa survie aux nouvelles donnes de l'économie de marchés, liées à la multiplication et à l'expansion planétaire de la communication et de ses nouveaux supports, nul doute que les studios anglais n'ont pas trop à s'inquiéter. Ils ont déjà plusieurs longueurs d'avance !

cités innovantes pour Compaq, Orange (avant son rachat par France T.), Coca Cola, Time Magazine, *and so on.* Dans son profil professionnel, des cinéastes hors-pairs comme Philip HUNT lui-même, actuel directeur artistique du studio, Shinola (*Eak* pour Orange) et Marc CRASTE (Compaq Website).

Pop anglaise

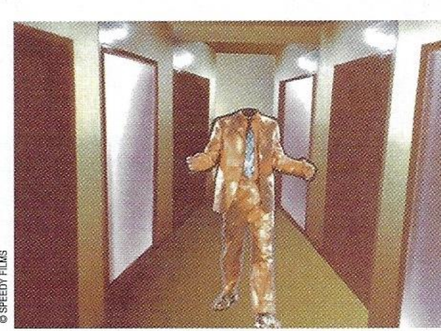
L'animation britannique ressemble beaucoup à sa musique alternative : dissidente, créative, fraîche, nombriliste parfois, anticonformiste, intuitive, engagée. Les artistes du rock anglais entretiennent un rapport familier avec l'image-par-image : les BEATLES (*Yellow Submarine*), PINK FLOYDS (*The Wall*), Peter GABRIEL (*Sledgehammer*), DIRE STRAITS (*Calling Elvis*), U2 (*Kiss Me, Kill Me...*), THE STRANGLERS (*Another Kind of Love*), THE SMITHS (*The Queen is Dead*), RADIOHEAD (*Paranoïd Androïd*) , MOBY (*Why Does My Heart Feel So Bad ?*), KING BISCUIT TIME (*I Walk The Earth*), etc.Lla liste est longue.

Extension de la publicité (format court pour la télévision sur support vidéo), le vidéo-clip est devenu presque immédiatement un champ propice aux délires visuels dont l'animation est naturellement génératrice, à coûts réduits.

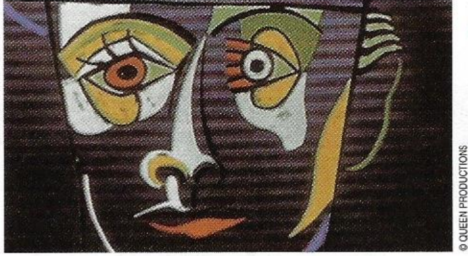
L'arrivée de la chaîne musicale américaine MTV dans le paysage audio-visuel anglais n'est pas étrangère à l'explosion de l'animation dans le domaine de la musique. À la fois commanditaire, mécène et diffuseur, MTV survolte le secteur en gros consommateur d'image-par-image : émission thématique (Liquid TV), habillages, séries, génériques, clips... Par extension, les artistes (et surtout leur maison de disques) se laissent convaincre sous le couvert d'un effet de mode durable de l'intérêt économico-publicitaire du recours à l'animation, toutes techniques confondues, et de l'exploitation d'un vivier local foisonnant.

Par ce biais, et en comparaison avec la continuité créative étonnante du rock anglais, il est permis de conclure que l'animation britannique a tout intérêt à garder sa ligne de conduite traditionnelle. Au regard de l'évolution des autres principales industries de l'animation (américaine, japonaise, française), la production anglaise semble préserver une part de son autonomie créative, gage de pérénité, à l'heure où les autres, prônent plus volontiers des valeurs de standardisation qui n'ont qu'un seul et unique objectif : l'assise impérialiste au panthéon de l'économie de marché. *Fitter, happier, more productive...*

Jean-Christophe PERRIER


© SPEEDY FILMS

△ *Copperhead* de Paul VESTER


© QUEEN PRODUCTIONS

◁ Hommage à PICASSO dans le spot *Queen Inuendo* de Jerry HIBBERT


© AARDMAN ANIMATION LTD

Nina SIMONE en pâte à modeler pour le clip de *My Baby Just Cares For Me* ▷

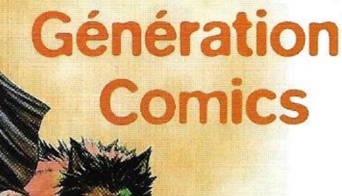
Manga Traduits

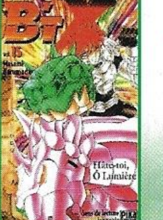
J'ai lu

● ***Captain Tsubasa*** 21 et 22 de Takahashi Yôichi débutent par le tant attendu match opposant Tsubasa à son grand rival, Ryuga qui a finalement réussi à convaincre son *coach* de le laisser participer à la finale du tournoi. Ce dernier, ayant renié ses principes en le laissant jouer, a décidé de démissionner ! De son côté, Tsubasa risque gros en s'engageant dans l'affrontement, à cause de ses blessures…
La tension pendant ces volumes est à son comble et les héros s'en donnent à cœur joie. C'est celui qui aura la meilleure technique et puisera dans ses ultimes forces qui remportera la victoire !

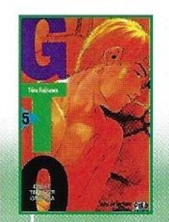
● Les tomes 21 et 22 de ***Ken le survivant*** sont les tomes des révélations. Enfin nous est expliqué le rôle de Maître Jyukei qui part affronter le Général Hyoh, afin de lui permettre de retrouver la mémoire dans un combat titanesque. Pendant ce temps, Kenshiro confronte son Qi combatif avec le Qi maléfique de Kaioh. Maléfique car mû par la haine et la vengeance, le Qi de Kaioh étant la revanche du Hokuto Ruyken, opprimé pendant 2.000 ans, mais source même du Hokuto. L'affrontement qui l'oppose à Kenshiro est ainsi dantesque à souhait, à la hauteur du combat contre Raoh. Mais surtout, on apprend dans ce tome pourquoi Kaioh a enlevé Lin, et ce à quoi il la destine. Mais qui est finalement porteur du sang héritier du Hokuto originel, Kaioh ou Kenshiro ? La réponse est en fin de volume… mais la réponse n'est pas la solution.

● ***Eden 3*** décrit exclusivement la bataille opposant le Propater et le groupe de Nazarbaief. Tous les membres des rebelles, et même leurs "otages", sont impliqués dans un combat sanglant, qui laisse le lecteur pantois devant sa violence.
Le plus terrible est que, si l'histoire est censée se dérouler dans un hypothétique futur, elle n'en reste pas moins affreusement crédible, et représente un excellent reportage sur la cruauté humaine lorsque l'homme peut utiliser le prétexte de la "guerre".
Endo Hiroki n'hésite pas à décrire d'une manière quasi-analytique l'arrachage des boyaux des malheureuses victimes et sacrifie ses héros sans pitié, par souci de réalisme. Brr, ça fait froid dans le dos…





● ***B'TX*** 15 nous rapproche de la fin de la longue saga de Kurumada Masami. Teppei est sur le point de retrouver son frère alors que l'horrible B'T Raphaelo est en train de prendre sa forme terminale. Il s'apprête à dévorer tous les membres de la Mechanicae qui commencent à se retourner contre leur maître. De leur côté, Metal Face et Karen semblent avoir trouvé la seule arme capable de vaincre le monstre. Ce tome réserve encore quelques surprises et les choses se précipitent redonnant un peu de rythme à l'histoire qui s'essoufflait.



● Le Great teacher Onizuka vient en aide à l'idiote de service, Tomoko, d'une manière peu orthodoxe comme à son habitude dans ***GTO*** 5. Il sera à deux doigts de se faire renvoyer, mais un heureux coup du sort mettra le pervers sous-directeur (bien malgré lui) dans sa poche. Onizuka finira par faire tourner en bourrique un psychopathe obsédé par la mignonne Fuyutsuki.
Le graphisme et le ton humoristique de Fujisawa Tôru sont un véritable régal pour ceux qui s'amusent des situations et des gens un peu "crades".

● Ce deuxième volume de ***Kamikaze*** de Shiki Satoshi débute comme le précédent, par de belles pages couleurs assez bien imprimées. Les pages intérieures sont d'une qualité exemplaire et les petits problèmes de reliure du premier tome ont été résolus.
Dans ce volume, les tenants et les aboutissants de l'histoire sont plus ou moins posés et l'on commence à comprendre la trame à peine suggérée dans la première partie. La jeune Misao prendre unpeu d'assurance et perd peu à peu son côté immature qui était plutôt frustrant. Les ennemis d'Ishigami ont dorénavant un avantage dont ils jouent pour l'obliger à permettre aux 88 monstres de revenir sur Terre. Malheureusement pour eux, les choses ne se passent pas tout à fait comme ils le souhaitaient…
Un *manga* de baston sur fond de mythologie, qui a le bénéfice d'être superbement dessiné.







● ***Ah ! My Goddess*** 18 de Fujishima Kosuke exploite les problèmes de dimension. Envahi par les effets de son *sempai*, Keichi est obligé de trouver un moyen pour les caser chez lui, alors que Belldandy a perdu momentanément ses pouvoirs. Malheureusement, la solution trouvée par les déesses n'est pas idéale… Une fois le problème réglé, il sera obligé de traquer avec sa petite sœur un motard fantôme.
Des histoires toujours aussi mignonettes, à la densité narrative très lâche…

ZOOM

NADESICO VOL. 1

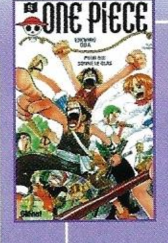
Un an après l'invasion de la planète Mars par une troupe surgie d'un étrange monolithe noir (…), l'irresponsable cuisinier, Akito, se retrouve, par un malheureux concours de circonstances, à bord d'un fabuleux vaisseau tout juste sorti de l'usine, et qui doit exécuter sa toute première mission. À son bord, tout un équipage de "nanas" capricieuses qui n'ont pas froid aux yeux va lui mener la vie dure. Il faut dire que l'on n'a pas idée de s'endormir dans le cockpit d'un robot de combat quand on n'est pas un vrai pilote alors que l'ennemi porte un assaut ! Ce *manga* d'Asamiya Kia (*Dark Angel*, *Silent Möbius*) présente un autre facette de l'auteur, qui ne dénigre pas le genre humoristique. L'histoire farfelue du Nadesico est surtout connue à travers la série TV qui ne suit pas tout à fait la trame du *manga*. Basé principalement sur la parodie, *Nadesico* joue avec le non-sens, l'exagération (Yukina, la terreur, et son démoniaque papa) et les situations invraisemblables. Les amateurs de *Compiler* apprécieront de retrouver le *mangaka* et son imagination débridée. Commercial ? Mais, non…

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Asamiya Kia**
Nombre de pages : **178**
Éditeur : **Génération Comics**
Nombre de volumes : **en cours**

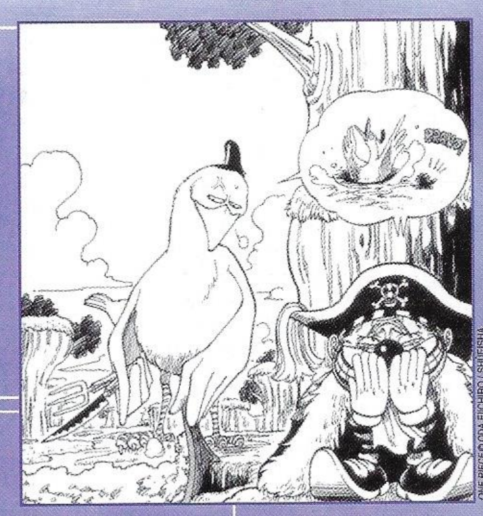


© ASAMIYA KIA / KADOKAWA SHOTEN

● Le deuxième tome de la nouvelle édition de ***Dragon Ball*** raconte comment Songoku et Krilin ont réussi à convaincre Tortue Géniale de les entraîner. Après un dûr labeur plutôt original, les voilà fin prêts pour participer à leur premier tournoi !
D'une qualité d'impression de bonne facture, les planches sont d'une clarté inhabituelle si on les compare aux *manga* plus récents. Toriyama Akira est un véritable maître de la mise en scène qui sait maintenir captivé son public avec une économie de moyens étonnante. Ses gags n'ont rien perdu de leur fraîcheur, et c'est une joie de retrouver les premières aventures loufoques de nos héros.



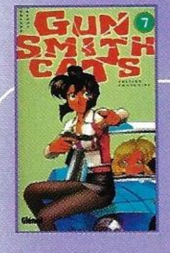
● ***One Piece*** n°5 décrit comment Luffy et ses copains parviennent à contrecarrer les plans de l'abominable Karpator, passage qui occupe plus de la moitié du volume. Celui-ci se poursuit par leur premier véritable voyage. Ils partent en compagnie de Pipo, qui espère prendre le commandement de l'expédition. Très vite, ils se rendent compte qu'un "cuisto" compléterait bien l'équipe… Après l'interminable combat de la première partie, les situations cocasses qui le suivent sont les bienvenues. C'est reparti avec l'humour particulièrement bien exploité par Oda Eiichiro !


ONE PIECE © ODA EIICHIRO / SHUEISHA

● Le tome 17 de ***Kenshin*** s'attache pratiquement exclusivement au combat final opposant Battosai à Shishio. Curieusement, celui-ci manque cruellement du dynamisme et de l'inventivité dont faisait preuve Watsuki Nobuhiro dans les précédents. Cela est dû, sans doute, à sa longueur trop importante et surtout à la fin déplorable et aux tactiques déloyales de Shishio, un méchant bien terne, si on le compare à Aoshi ou à la personnalité complexe de Saitô.
Un tome assez décevant, d'autant plus que Glénat persiste dans sa manie malheureuse de masquer les planches par d'imposantes onomatopées. Vivement le prochain tome, et le début d'un nouveau cycle redonnant de l'intérêt à l'intrigue…



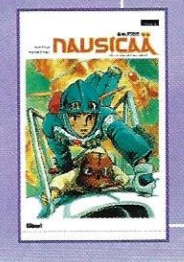
Glénat



● Dans ***Gun Smith Cats*** 7, Sonoda Ken-ichi remet sur le devant de la scène la cruelle Goldie qui lance un défi à Rally. Dans l'unique but de protéger les petites amies droguées de la mafieuse, notre héroïne décide de relever le gant. Toutefois, Goldie a plus d'un tour dans son sac, et elle a découvert une arme infaillible pour contrer sa rivale…
Quelques nouveaux éléments du passé de Rally sont mis à nu ici, mais on peut regretter que le retour de Goldie ne permette pas vraiment d'aborder un nouvel angle au *manga* ; on y retrouve donc les problèmes suscités par la drogue et la soumission. Vivement un nouvel ennemi !

GUN SMITH CATS © KENICHI SONODA / KODANSHA

● ***Nausicaä*** 4 de Miyazaki Hayao persiste à décrire d'une manière onirique et poétique une guerre violente et destructrice. Les humains sont décidément incorrigibles et ne cessent de trébucher sur la même pierre, dans l'espoir de gagner toujours plus d'ascendant sur leurs prochains…
Nausicaä poursuit son enquête et finit par découvrir quelle est cette fameuse forêt du sud menaçant même les insectes géants. Il s'agit de l'œuvre des Empereurs Dork qui ne reculent devant aucun moyen pour combattre les Tolmèques, même au péril de leur propre peuple. Toujours aussi téméraire, la princesse de la Vallée du Vent tente tout pour sauver les hommes de leur folie.
Cette saga formidable est une œuvre indispensable à découvrir. À la fois trépidante et philosophique, c'est un monument du *manga* !



« YAOI, vous avez dit YAOI ? »

GENRE ENCORE RELATIVEMENT INCONNU EN FRANCE, LE YAOI EST UNE CATÉGORIE DU SHÔJO MANGA NÉE IL Y A UNE QUINZAINE D'ANNÉES SEULEMENT AU JAPON. S'ADRESSANT ESSENTIELLEMENT À LA GENT FÉMININE, IL OCCUPE UNE IMPORTANCE TOUJOURS CROISSANTE CHEZ LES LIBRAIRES.

Répondant à certaines attentes des fans japonais, le *YAOI* a depuis longtemps conquis les États-Unis et c'est en France aujourd'hui qu'il commence à manifester sa présence.

Les débuts...

Les relations amoureuses et sentimentales masculines dans les *manga* émergent au début des années 70 au Japon. Les pionnières dans ce domaine s'appellent Takemiya Keiko et Hagio Moto ; elles dessinent des *manga* de référence dans le *shônen Ai*, où les relations sexuelles ne sont pas encore vraiment dessinées, mais plutôt suggérées ou sous-entendues dans les dialogues des personnages. En 1978 naît le magazine Comic June (rebaptisé Shosetsu June en 1981). C'est le premier à publier exclusivement du *shônen Ai*. En 1989, paraît dans le mensuel Margaret Comics un *manga*, *Zetsuai 1989* d'Ozaki Minami, qui peut servir de date de naissance au *JUNE* (du nom du magazine). Le *JUNE* est le prolongement du *shônen Ai*, et il regroupe tous les *manga* où les relations homosexuelles masculines sont présentes, des simples sentiments aux scènes plus érotiques.



Mais en Europe et aux États-Unis, le terme *JUNE* est très peu usité et c'est par *YAOI* qu'il est remplacé. Le *YAOI* se développe à une vitesse exponentielle dans les années 90, devenant plus qu'un phénomène de mode. Composant une partie très importante des *manga shôjo*, il se développe aussi quelque peu dans l'animation, mais c'est bel et bien dans les *manga* qu'il est le plus présent.

Du YAOI pour tous les goûts...

Il y a différents styles dans le *YAOI* ; les sentiments des personnages peuvent être forts, passionnés, violents ou bien tendres, romantiques, frôlant la mièvrerie. Les lieux et les époques où se déroulent les histoires sont tout aussi disparates. Ils peuvent se plonger dans des périodes de l'Histoire[1], de la vie quotidienne[2], de la science fiction[3], ou s'inspirer de films cinématographiques comme par exemple *Wild Fish*[4] (parodie du film *Splash*[5], mais cette fois-ci, les sirènes sont de sexe masculin). Les *manga YAOI* sont donc assez diversifiés, les styles graphiques varient et tous les fans peuvent y trouver leur bonheur. Il y a quand même quelques éléments importants qui sont la marque même du *YAOI*, et qui en font une caste à part dans le *shôjo manga*, et pas uniquement une sous-catégorie.

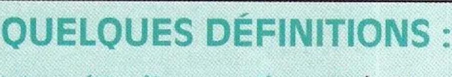
◁▷ Anime sanjushi (Sous le signe des Mousquetaires) et Captain Tsubasa (Olive et Tom) sont les premiers manga a avoir été parodiés (1988)



◁△ Hiiro Reiichi a une prédilection pour les histoires romantiques

Diverses collections...

Tout d'abord, le *YAOI* est un genre caractéristique du *shôjo* et c'est pour cela qu'il a ses



QUELQUES DÉFINITIONS :

- **Dôjinshi (souvent abrégé par *dôjin*, *dj*) :** ressemble à nos fanzines français sauf que le contenu est constitué d'histoires courtes délirantes dessinées par des fans.
- **Dôjinshika (abrégé par *Djka*) :** dessinateur amateur de *dôjinshi*. Les *mangaka* débutent souvent *djka* avant de passer professionnel. Certains *djka* se font connaître comme tels et restent amateurs à vie malgré leur talent.
- **Lemon :** histoire courte dessinée uniquement pour les scènes sexuelles.
- **Manga :** bande dessinée japonaise.
- **Mangaka :** dessinateur professionnel de *manga*.
- **PWP (Plot ? What plot ?) :** histoire dessinée seulement pour les scènes érotiques et sexuelles (beaucoup plus poussées qu'un *lemon*).
- **Seme :** ce mot vient du verbe *semeru* en japonais qui signifie « attaquer ». Le *seme* est le mâle dominant du couple.
- **Shôjo/Shônen manga :** *manga* destiné respectivement aux filles et aux garçons.
- **Shônen Ai :** les Japonais l'appellent aussi *Boy's love*. Ce terme fait allusion aux histoires essentiellement basées sur les sentiments amoureux que peuvent éprouver les protagonistes. Il n'y a pas de sexe "visuel" dans le *shônen Ai*.
- **Uke :** du verbe *ukeru* qui signifie « recevoir ». Le *uke*, plus petit que le *seme*, est celui qui se laisse dominer. Dans les *manga YAOI*, il a souvent un côté assez efféminé.
- **YAOI :** terme qui englobe toutes les relations sentimentales et sexuelles entre hommes. Ce mot est en fait l'acronyme de *YAma nashi, Ochi nashi, Imi nashi* que les Américains ont traduit par *no mountain, no point, no meaning*, expliquant ainsi qu'il n'y a pas de limites au genre, et que le sexe peut aller encore plus loin que les sentiments. La seconde définition est une version abrégée de *YAmete Oshiri ga Itai* : arrête j'ai mal au c... Le *YAOI* s'applique aux *manga*, dessins animés voire aux jeux vidéo. Pour les films ou séries tournés avec des acteurs, on emploie le terme *slash*.

Kusatta kyôshi no Houteishiki, de Kodaka Kazuma, est un des *manga* les plus drôles du YAOI ▷

Fake est une histoire d'amour entre Dee et Ryo, deux policiers new-yorkais ◁

propres maisons d'édition. Le plus grand éditeur du genre est sans conteste Biblos avec les collections BBC (Be Boy Comics), SBB (Super Be Boy) et Zero Comics ; il y a diverses catégories de collections chez cet éditeur, car il y a différents genres dans le *YAOI* (du simple sentimentalisme au sadomasochisme). Dans les titres BBC, les scènes érotiques sont plus présentes que dans la collection Zero Comics, collection plus propice au *shônen Ai*, alors que dans SBB, les scènes érotiques avec objets divers abondent. C'est une nette préférence chez cet éditeur de stratifier ainsi les différents degrés du *YAOI*, dans différentes collections. De petits éditeurs suivent de près Biblos avec des collections plus discrètes (Chara Comics, Gust Comics).

Chez Be Boy, chaque auteur a sa couleur appropriée… Ainsi les *manga* de Kodaka Kazuma se reconnaissent de très loin grâce à leur rouge vif, ceux de Koide Mieko par leur jaune canari, Matô Sanami a son mauve métallisé approprié, mais les SBB sont tous noirs… C'est un système assez pratique pour les fans français qui maîtrisent mal leurs *kanji* pour reconnaître de loin leurs auteurs favoris…

Les personnages et les auteurs

Les personnages des *manga YAOI* se divisent en trois genres. Tout d'abord, le *shotacon* est le jeune garçon prépubère (9-12 ans ; les histoires avec des *shotacon* ne sont pas les plus appréciées des fans, mais elles sont néanmoins présentes). Il y a ensuite les *bishônen*, qui sont textuellement de « *beaux jeunes hommes* » ; les histoires avec les *bishônen* (jusqu'à 18-19 ans) sont celles que les fans affectionnent le plus. Pour clore la boucle, le *biseinen* est un homme assez jeune mais mûr et expérimenté. Le *bishônen* et le *biseinen* sont les personnages qui occupent une plus grande place dans les *manga YAOI*.

Il n'y a pratiquement que des femmes qui dessinent dans le *YAOI* et bien sûr, les personnages qu'elles mettent en scène sont toujours assez mignons, souvent élégants, quel que soit l'âge et l'un des trois genres nommés au dessus. Chaque *mangaka* a bien sûr son style de dessin, mais certains auteurs se reconnaissent tout de suite au dessin. Un dessin de Kodaka ou de Matô est tout de suite reconnaissable pour un fan, au même titre qu'un Picasso chez un collectionneur d'art.

La grande invention nippone : le dôjinshi

Il ne faudrait pas se borner à croire que le *YAOI* se limite uniquement aux *manga*. Une des plus grandes inventions japonaises dans le domaine est le *dôjinshi*. Le *dôjinshi* (ou *dôjin*) est une parodie, un délire que s'octroient les *mangaka*. Le format d'un *dôjin* varie entre les formats B5 et A4. Les *manga YAOI* sont composés d'histoires originales et surtout de personnages originaux, inventés par leurs auteurs respectifs. Mais dans les *dôjin*, c'est tout le contraire : les personnages que l'on y retrouve sont des personnages de séries déjà connues par ailleurs. Cela peut paraître assez flou pour un novice qui n'a jamais entendu parler de *YAOI* ni vu de *dôjin*, c'est pour cela qu'illustrer et expliquer avec des exemples s'avère indispensable.

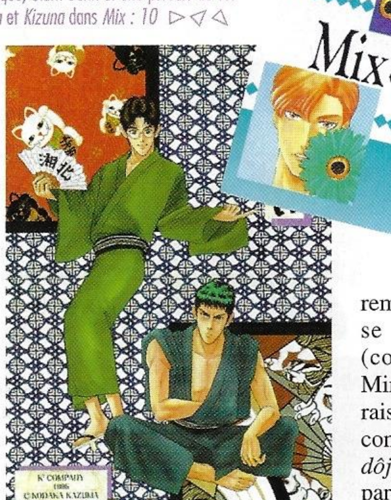
En France, nous connaissons la série *Slam Dunk*[6] ; dans les *dôjin*, ce ne sont pas des personnages déjà connus dans les *manga YAOI* qui sont dessinés, ce sont par exemple des histoires sentimentales (et érotiques) entre les personnages de *Slam Dunk*. Dans les *dôjinshi*, ce sont en grande majorité les personnages des *manga shônen* qui sont dessinés. D'ailleurs, les premiers *dôjinshi* parus à la fin des années 80 parodiaient la série *Captain Tsubasa* (*Olive et Tom*) : pleins de jeunes hommes entre eux, cela titille l'imagination des fans *YAOI*. En tout cas, force est de constater que l'inspiration est plus propice pour les *dôjinshika*, lorsqu'ils parodient des séries bondées de personnages masculins, comme *Saint Seiya*[7], *Slam Dunk, Rurôni Kenshin*[8], etc.

À la base, les *dôjin* sont faits par des amateurs (bien que l'esthétisme est parfois égal aux professionnels), et publiés à leurs frais (l'impression au Japon est beaucoup moins onéreuse que pour les fanzines en France). En fait, il n'y a que de la bande dessinée dans le *dôjin* et c'est en cela qu'il se différencie des fanzines français. Mais dans l'ensemble, c'est du travail amateur destiné à d'autres amateurs. Pourtant, les *mangaka YAOI* ont le plus souvent commencé par faire des *dôjinshi* avant de se faire remarquer par les maisons d'édition et se lancer comme professionnels (comme ce fut le cas pour Ozaki Minami). C'est sans doute pour cette raison que les *mangaka* professionnels continuent régulièrement à publier des *dôjinshi* (réalisés toujours en grande partie par des amateurs), car c'est ainsi qu'ils ont commencé (autre exemple : Clamp). Kodaka Kazuma, une fois devenue professionnelle, a ainsi réalisé de très beaux *dôjin Slam Dunk* avec le couple Mitsui x Kogure. Hiiro Reiichi a, elle, préféré continuer sur le couple Camus x Milo (*Saint Seiya*). Leurs *dôjin* sont très recherchés.

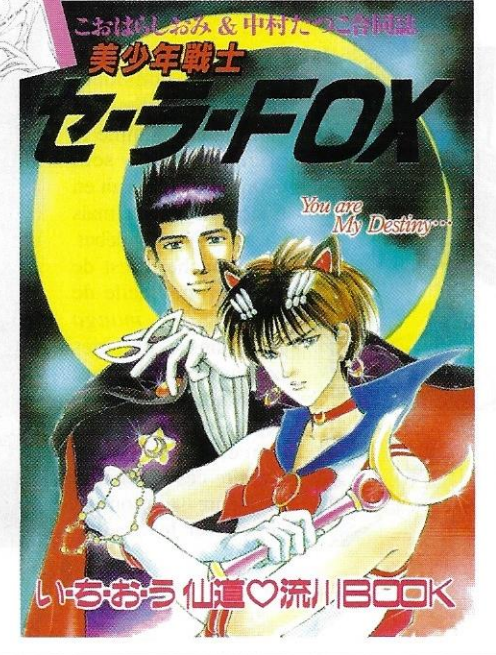
Cela peut paraître choquant aux fans français de séries *shônen* de dénaturer ainsi les séries originales, mais c'est chose très commune au Japon depuis presque quinze ans maintenant. Plus qu'un phénomène de mode, c'est un fait de société, et les fans japonaises sont très friandes de *dôjinshi*. Dans les dizaines de mètres de rayons de *dôjin* chez Mandarake[9], les acheteuses ont parfois la trentaine passée, alors que le *YAOI* est censé s'adresser aux filles qui passent l'adolescence ; mais ce n'est pas une généralité, surtout que les fans masculins, quoique rares, sont aussi présents.

Le *dôjinshi* est vraiment ce qui caractérise le plus le *YAOI*. Non seulement les profession-

Kodaka continue à réaliser de nombreux *dôjin* très parodiques à côté de ses séries personnelles (*Angelique, Slam Dunk* et une parodie de ses propres *manga Kusatta* et *Kizuna* dans *Mix : 10* ▷◁◁



◁▽ Deux exemples de *dôjinshi* amateurs de très bonne qualité





Les dôjinshi amateurs parodient des séries variées avec des styles graphiques disparates △ ▽ ◁

nels en dessinent et en publient de la même façon que les amateurs, mais en plus, ils peuvent se parodier eux-même, faisant intervenir leurs personnages respectifs dans des histoires *shônen*. Bref, l'humour et la dérision sont présents, sans oublier qu'il y a des *dôjin* pour tous les goûts, à différents degrés, comme pour les *manga YAOI* : les aventures des chevaliers d'or (*Saint Seiya*) aux sports d'hiver, Kurama jouant à la poupée avec Hiei (*Yû Yû Hakusho*[10]), ou bien le pervers Hisoka martyrisant le petit Gon (*Hunter X Hunter*[11]). Les *dôjin* sont donc très prisés.

Détails caractéristiques du YAOI

Dans 90 % des scénarios *YAOI* et sans rentrer dans les nombreux détails, les histoires montrent l'évolution d'un couple : les deux personnages sont désignés par les termes de *uke* et *seme*. Il ne s'agit pas de leurs noms respectifs, mais du comportement qu'ils doivent avoir dans l'histoire, un des deux étant plus soumis que l'autre. Le *uke* est celui qui est dominé, qui est « au-dessous », le *seme* domine et se trouve « au-dessus ». Pour continuer dans les détails techniques mais récurrents du *YAOI*, lorsqu'un couple est mentionné, les deux noms des personnages sont séparés par « x » ; c'est une façon de lier, de dire que tel personnage est avec tel autre, et le nom du *seme* doit toujours être en premier : Hyoga x Shun, Siegfried x Albéric (*Saint Seiya*). C'est le vocabulaire *YAOI* japonais conventionnel.

En revanche, selon les histoires et les *dôjinshi*, un personnage peut être *seme* avec son partenaire, mais *uke* avec un autre partenaire d'une autre histoire. Les couples ne sont donc pas toujours déterminés. Par exemple, Saito peut être *seme* avec Kenshin (qui est le *uke* suprême de *Rurôni Kenshin*) ou avec Aoshi, mais il est *uke* avec Hiko ; inversement, Aoshi est *uke* avec Saito, mais il est *seme* avec Kenshin. Cela paraît compliqué aux néophytes, mais c'est un petit exercice qui fait fonctionner les zygomatiques et auquel se prêtent avec joie les fans de *YAOI*.

Il est très facile de trouver des personnages avec un comportement sexuel plus qu'ambigu, sans pour autant lire des *manga YAOI*. Des exemples en guise de preuves : Nuriko (*Fushigi Yûgi*), Aphrodite, Misty (*Saint Seiya*), Kunzite et Zoisite (*Sailor Moon*), Kaoru x Shinji (*Evangelion*), etc.



Les fans de YAOI en France et dans le monde

Au Japon, le *YAOI* est donc bien ancré dans les *manga*, il paraît donc logique qu'il le soit aussi dans la mentalité. Les fans japonais passent donc inaperçus parmi tous les *otaku*. Les suspicieux peuvent donc se demander quelle est la situation du *YAOI* en France. Eh bien, le *YAOI* y émerge très lentement. Il n'y a bien sûr pas de maison d'édition avec le label « *YAOI* », mais un *manga YAOI* est sorti l'an passé : le *Zetsuai*[12] d'OZAKI, qui n'est pas considéré comme le meilleur du genre, mais comme le premier. Un seul *manga YAOI* traduit en français, c'est peu, mais c'est peut-être un début. En revanche, il est de plus en plus facile de trouver des *manga YAOI* dans les librairies japonaises, surtout celles qui pratiquent la vente par correspondance. Pour comprendre ces *manga*, la meilleure solution est de trouver les traduc-



CHRONOLOGIE SOMMAIRE

Début des années 1970 : *Jyuichi gatsu no Gymnasium* de HAGIO Moto (republié chez Shôgakukan Bunko, 1995). Un des premiers récits à ne pas se focaliser sur une romance hétérosexuelle, en montrant du *shônen Ai*.

1974 : *Poe no Ichizoku* de MOTO Hagio (republié par Shôgakukan Bunko, 1998). La préhistoire du *YAOI*, les relations sont assez ambiguës entre les deux personnages, des vampires, un vampirisé par l'autre.

1974 : *Thoma no shinzô* de MOTO Hagio (toujours elle, ce *manga* a été republié par Shôgakukan Bunko, 1995). L'histoire reprend et développe celle de *Jyuichi gatsu no gymnasium*, les protagonistes ne couchent pas ensemble mais leurs sentiments sont clairement explicités, et on sait qu'un des personnages a été violé. Une première dans le monde du *manga*. Gros succès à l'époque et le *manga* est toujours apprécié aujourd'hui ; un exemple classique du *shônen Ai*.

1976 : *Natsu e no tobira* de TAKEMIYA Keiko (Hana to Yume Comics).

1976 : *Kaze to ki no uta* de TAKEMIYA Keiko, (republié chez Hakusensha Bunko, 1995). Un énorme scandale à sa publication : le *manga* montre deux garçons faisant l'amour dans un même lit. Le contenu est choquant et explicite, mais le livre a ouvert la voie à toute une série de *manga* dans le même genre.

1978 : naissance du magazine Comic June, premier magazine à publier exclusivement du *shônen Ai* (rebaptisé en 1981 *Shosetsu June*).

1979 : *Patariro!* de MAYA Mineo (Hana to Yume comics). Gigantesque parodie de tous les genres du *manga*, avec une prédilection pour le *shônen Ai*. Extrêmement populaire (71 volumes parus à ce jour).

1980 : *Hi izurutokorono tenshi* de YAMAGISHI Ryoko (Hana to Yume Comics, 1980). Elle revisite l'histoire du Japon à travers l'un de ses fondateurs historiques, ici homosexuel. Les avis sont positifs mais la vision de l'histoire de l'auteur a fait scandale lors de sa sortie.

1986 : *Ai no kusabi* de YOSHIHARA Rieko, roman publié dans Shosetsu June, un vrai classique du *YAOI*.

1988 : naissance de la maison d'édition Biblos.

1989 : *Zetsuai 1989* d'OZAKI Minami (Margaret Comics), le premier *YAOI* publié dans un magazine *shôjo* avec un très grand succès.

1990 : *RG-Veda* de CLAMP, ce n'est pas *YAOI*, plus tourné vers le *shônen Ai* car le comportement des personnages est ambigu. Date de naissance officielle du groupe qui entre chez les *mangaka* professionnels.

1991 : naissance de la collection Be Boy chez Biblos.

1992 : *Kizuna* de KODAKA Kazuma (BBC), auteur très prolifique considérée comme un grand maître du genre.

1993 : *Fish in the Trap* de RANMA Nekokichi (Gust Comics). Une histoire d'amour assez sombre entre deux étudiants, pour les lecteurs avertis.

1993 : *Kussata Kyoshi no hôteishiki* de KODAKA Kazuma (BBC), série *YAOI* beaucoup plus tournée vers l'humour.

1996 : *Love Mode*, SHIMIZU Yuki (BBC). L'auteur dépeint la vie quotidienne de couples homosexuels au Japon, très populaire.

1997 : naissance de la collection SBB. *Flowering* de MAKIKO et KAMATA Yukimi, un des premiers à sortir dans cette collection. Ce *manga* est assez violent mais il fait partie des variantes qu'on peut trouver dans le *YAOI*.

tions (en anglais) sur Internet. Mais en ce qui concerne les lecteurs français de *YAOI*, ils sont bien présents, pas en nombre proportionnellement égal aux Japonais bien sûr car le *YAOI* est relativement jeune, et il a encore le temps de s'implanter d'une façon plus importante en France. Aux États-Unis, le phénomène a atteint une taille impressionnante ; les fans se réunissent lors d'immenses conventions *YAOI*, (comme au *comicket* de Tôkyô où les *dojin* ont la place d'honneur). La prochaine très grosse convention américaine se déroulera à San Fransisco début septembre. De grands *mangaka YAOI*, telles HIGURI Yô ou bien KUROKAWA Azusa (*dôjinshika* très inspirée par *Rurôni Kenshin*) y seront présentes. La France semble à la traîne, très loin derrière les États-Unis et le Japon ; les fans italiens sont aussi très actifs, et les Français ont encore un grand manque à combler.

Les fans français de *YAOI* se réunissent déjà, par Internet du moins. Sur la *Mailing List* française, le nombre de membres a dépassé les 200 et ils appartiennent aux deux sexes, bien que les fans masculins soient minoritaires. Pour ces derniers, il serait faux de croire qu'ils sont tous homosexuels ; pour apprécier le *YAOI*, il n'est pas nécessaire d'être homosexuel (idem pour le *yuri* qui correspond à une version féminine du *YAOI*).

◁ MAMIYA Oki est une illustratrice connue de *manga YAOI* (couverture du Be Boy d'octobre 96)

◁ À mi-chemin entre *X* et *Highlander*, *Lunatix* (*shônen Ai*) se déroule dans un univers fantastique contemporain

▽ *Yami no Matsuei* (*shônen Ai*) a une galerie de personnages masculins qui entretiennent des liens assez ambigus

Ludwig II est un *manga YAOI* historique de HIGURI Yô qui se base sur la vie de ce souverain homosexuel ▷

HIGURI Yô a ensuite enchaîné avec l'histoire de Florian et Noir, une sorte de gentleman cambrioleur ▽

MAMAHARA Ellie est un auteur plus discret qui se cantonne à des histoires d'amour romantiques ▽

Le YAOI, genre nouveau

Les personnes complètement ignorantes au sujet, peuvent alors se demander ce que les *manga YAOI* peuvent avoir d'aussi attirant pour voir leur cote augmenter plus vite chaque année. Peut-être est-ce le fait de voir des histoires sentimentales masculines magnifiquement illustrées ? Ou bien la disparité des genres dans le *YAOI* ? Ce n'est pas parce que le *YAOI* est nouveau qu'il attire, c'est surtout par les nouveautés qu'il amène avec lui. Les auteurs peuvent se permettre tous les délires, sans aucune limite permettant ainsi de satisfaire un plus grand nombre de fans, car le *YAOI* échappe à toutes les règles du *shôjo* et du *shônen* classique. Une histoire peut très bien se dérouler au sein de la police[13], dans un univers contemporain fantastique[14], chez les *yakusa*[15], etc. Il y en a pour tous les goûts. Tous les scénarios sont envisageables avec le *YAOI* : des *magical girls* aux contes d'ANDERSEN, en passant par des séries plus glauques, avec une large galerie de personnages masculins, car dans le *YAOI*, les femmes sont quasi- inexistantes. Avec le *YAOI*, tous les thèmes sont abordés, des plus sérieux, aux plus grotesques, avec une nette préférence des auteurs pour l'humour à profusion.

Mais ce que la majorité des fans semble apprécier, c'est la douceur de certains personnages masculins, le fait de voir des hommes avoir des comportements emplis de tendresse, leur romantisme aussi (n'oublions pas que ce sont surtout des femmes qui dessinent), parfois associé au burlesque et à la dérision. Il existe aussi des références aux amours homosexuels masculins dans la BD française, preuve que le sujet n'est pas vraiment tabou chez nous, bien qu'abordé très sérieusement : *Candélabres*[16] et *Névé*[17]. Mais pour terminer sur le sujet principal, les scénarios *YAOI* racontent surtout des histoires d'amour, et le sexe des personnages n'importe plus ; le principal c'est que les histoires réussissent à toucher les lecteurs, sinon leur nombre n'augmenterait pas autant. Le *YAOI* est en train de naître en France, mais pour la proportion qu'il y prendra, seul l'avenir nous le dira.

Joanna MELODISTA

Remerciements à Linde, Caro et Adeline.

1 — *Ludwig II*, HIGURI Yô, Asuka Comics DX, 1996.

2 — *Yatteraneze*, AKIZUKI Kô & KOIDE Mieko, Chara Comics, 1994. *Passion fruit no kaoritsuki*, HIIRO Reiichi, Daria Comics, 2000.

3 — *Jane*, TACHIBANA Mizuki & SAKURA Rinko, Patsy Comics, 1990 (réédité ensuite par Zero Comics).

4 — *Wild Fish*, HIIRO Reiichi, Chara Comics, 2000.

5 — Par R. HOWARD, Touchstone Films, USA, 1984.

6 — INOUE Takehiko, Kana, 1999.

7 — KURUMADA Masami, Kana, 1997.

8 — WATSUKI Nobuhiro, Glénat, 1998.

9 — Chaîne de magasins spécialisés dans l'occasion, lieu idéal pour renouveler les stocks personnels de *manga*, surtout vu le haut niveau de consommation que les Japonais font des *manga*.

10 — TOGASHI Yoshihiro, Kana, 1997.

11 — TOGASHI Yoshihiro, Kana, 1999.

12 — OZAKI Minami, Editions Tonkam, 2000.

13 — *Fake*, MATOH Sanami, BBC, 1994.

14 — *Yami no Matsuei*, MATSUSHITA Yoko, Hana to Yume, 1997.

15 — *Kizuna*, KODAKA Kazuma, BBC, 1992.

16 — *Algésiras*, tomes 1 et 2, Delcourt, 1999.

17 — DIETER, E. LEPAGE, tome 5 : *Noirs Désirs*, 1997.

Quelques adresses Internet :

http://ladycaro.tripod.com/ (français)

http://www.mangabonbons.net/ (articles, anglais)

http://www.yaoishrine.com/index2.htm (énormément de liens, anglais)

http://www.aestheticism.com/ (l'incontournable du net, anglais)

◁ KOIDE Mieko est un *mangaka YAOI* qui alterne ses publications entre les *dôjinshi* et les *manga*



ART BOOKS IMPORT JAPON

POSTCARD BOOK — Saint Seiya recueil 69 Frs

Utena Portfolio 265 Frs

Tsukasa Hojo Illustrations 79 Frs

L Side (Video Girl, I's,...) 79 Frs

R SIDE (wingman,...) 89 Frs

Shadow Lady (manga couleur inédit) 79 Frs

QUEEN MILLENIUM 290 Frs

Ah My Goddess 280 Frs

4C M.Katsura(I's, V.Girl)	350 Frs	Card captor Sakura Illustr. 3	190 Frs	Fushigi Yuugi (anime)	150 Frs	Love Hina vol 2	140 Frs	Reincarnation Final Book	180 Frs	Utena (mini art book)	70 Frs
Angel Cage	170 Frs	Card captor Sakura Cheerio	180 Frs	Ken Mizuki (Portfolio)	150 Frs	Kao Yung (format A5)	69 Frs	RG VEDA (jap) (PROMO)	250 Frs	Utena (art book : film)	280 Frs
Angel Lost (jap)	170 Frs	Card captor Sakura Cheerio 2	180 Frs	Kreuz (Minami OZAKI)	390 Frs	Macross Graffiti	250 Frs	Sai (Inomata Mutsumi)	230 Frs	Vampire MIYU illust.	200 Frs
Angel Lost (format A5)	69 Frs	Card captor Sakura Cheerio 3	180 Frs	Infiny Rivius (gakken Mook)	170 Frs	Macross TV vol 1 a 2	250 Frs	Serapic feather	280 Frs	Tatsunoko Pro	210 Frs
Aika (file A)	205 Frs	Cow Boy BeBop cumct.	160 Frs	Infiny Rivius (100 % newtype)	150 Frs	Misty Orb (A.TAKADA)	200 Frs	SNK Characters	290 Frs	Tokyo Babylon (Photo.)	220 Frs
Aika (file B)	205 Frs	City Hunter perf. guide	80 Frs	Intron Depot 1	240 Frs	My Time (Mikimoto H.)	180 Frs	Totoro (mini art book)	45 Frs	X Clamp Zero (jap)	360 Frs
Arion (roman album)	270 Frs	Devilman par Clamp	350 Frs	Intron Depot 2 (Blades)	280 Frs	Nadia Roman Album	390 Frs	Time Bokan 1	170 Frs	X the movie animation	200 Frs
Bastard ! Guardress	280 Frs	Dermond : Evangelion (vo)	315 Frs	Gundam Illust Memory	200 Frs	Nothing (Kaim T.S.troopers)	250 Frs	Time Bokan 2	170 Frs	Yoshik. Y.Complete Works	280 Frs
Berserk visual	140 Frs	Dermond : Limited Edition (vo)	1300 Frs	Jojo 6251 (Jojo bizzare adv.)	200 Frs	Parasite Eve	210 Frs	Treasure	250 Frs	Receuil de cartes postales	
Berserk Anime file	315 Frs	Escaflowne Film	180 Frs	Lady Oscar (Portfolio)	220 Frs	Parrot (Tsukasa Hojo)	100 Frs	Tsukasa Hojo Illustrations	79 Frs	Angel Sanctuary (jap)	50 Frs
Berserk illustrations (manga)	270 Frs	Epitaph (shurato, etc.)	390 Frs	Lady Oscar (Art book)	350 Frs	Poison (Yu Higuri)	200 Frs	Tsukasa Hojo Illustrations 20th	260 Frs	Angelic Voice (jap)	120 Frs
Boogie Pop (Kouji Ogata)	280 Frs	Elverz (Mikimoto Haruhiko.)	390 Frs	Lain : visual experiment	160 Frs	Ranma 1/2	150 Frs	Tsukasa Hojo Illust. 20th (A5)	69 Frs	Cow boy Beebop (jap)	120 Frs
Card captor Sakura Illustr.	190 Frs	Hyoko voice (erotique)	150 Frs	Lain : Omnipresence	420 Frs	Ruroni Kenshin (OAV)	105 Frs	Urushihara S. : Cell works	200 Frs	Mononoke Hime (jap)	90 Frs
Card captor Sakura Illustr. 2	190 Frs	Fushigi Yuugi (manga)	150 Frs	Love Hina vol 1	140 Frs	Ruroni Kenshin (KADEN)	105 Frs	Utena Illustrations (Portfolio)	250 Frs	Saint Seiya (receuil) (jap)	69 Frs

Catalogue Emerald
Réactua-lisé avec des nouveautés : T-Shirt, Jeux Nec, Manga VF, K7, DVD, Goodies, Art Books, etc. : 15 Frs

Poison Yu Higuri 200 Frs

Parasite Eve 100% newtype 210 Frs

CHEERIO 1, 2 ou 3 180 Frs

Boogie Pop (Kouji Ogata) 280 Frs

Card Captor Sakura

T.HOJO 20th 260 Frs Format A5 : 69 Frs

Illustrations 1, 2 ou 3 190 Frs

Memoria Technica 250 Frs

Misty Orb Akemi Takada 200 Frs

Love Hina 1 ou 2 140 Frs

Time Bokan 1 ou 2 170 Frs

BERSERK Illustrations 270 Frs

Cowboy Bebop recueil de cartes 120 Frs

Tatsunoko anime 210 Frs

Reincarnations Final Book 180 Frs

SERAPHIC FEATHER 280 Frs

Infinity Rivius 100% Newtype 150 Frs








Laser Sticker

Le lot de 36 cartes autocollantes

Saint Seiya série 1
Saint Seiya série 2
Ken série 1
Ranma 1/2 série 1

69 Frs la série de 36 cartes

Jeu de Cartes

jeu de 54 cartes à jouer

Saint Seiya série 1
Ken série 1
Ranma 1/2 série 1
Lupin série 1

39 Frs la jeu de 54 cartes

T SHIRT 100 % COTON IMPRIMES



Choisir 2 titres et 2 tailles dans le cas de rupture de stock



Set de 3 Figurines Final Fantasy 9 — 349 Frs les 3

CD Box Single : PROMO
Maison Ikkoku 1280 Frs
Urusei Yatsura 1480 Frs
Fushigi yuugi Serie TV LdBox 980 Frs

Set de 8 Cartes : Mark of the wolves Mamoru Yokota character designer d'EVANGELION 50 Frs

Posters

RANMA Serie 1 — 59 Frs le lot de 4

Serie 3 Posters geants — PROMO — 99 Frs le lot de 3

Serie 1 — 59 Frs le lot de 4

Serie 2 — 59 Frs le lot de 4

55 Frs

Arrivages de manga vo et de manga yaoi en Juillet / Aout tél au : 01 48 05 06 09 / 01 47 00 81 30

ACTION FIGURE BERSERK
MODELE 1
MODELE 2
199 Frs/piece

ACTION FIGURE DARK ANGEL
MODELE 1
MODELE 2
149 Frs/piece





Mondial du jeu vidéo



L'ÉDITION 2001 DU PLUS GRAND SALON DE JEU VIDÉO DU MONDE A EU LIEU DU 17 AU 19 MAI À LOS ANGELES. UNE ANNÉE PLACÉE SOUS LE SIGNE DES CONSOLES NOUVELLE GÉNÉRATION...



△ Los Angeles était décoré aux couleurs du jeu vidéo

S'il y a une chose que l'Electronics Entertainment Expo (E^3) 2001 aura démontré, c'est que l'industrie du jeu vidéo a encore de beaux jours devant elle. L'arrivée récente ou prochaine de nombreuses nouvelles consoles sur le marché, avec bien sûr la PlayStation 2 de Sony, les Game Cube et Game Boy Advance de Nintendo, et la Xbox de Microsoft ne peut que nous laisser entrevoir un avenir prometteur pour les joueurs de tous horizons.

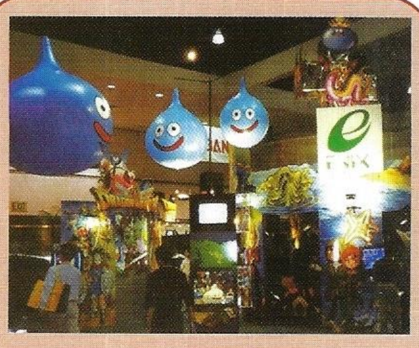
Enjeux et stratégies

Au milieu d'un immense brassage de journalistes et professionnels de la profession[1] venus de tous les pays, l'E^3 a ouvert ses portes le 17 mai sur des centaines de nouveaux jeux. Cette année, les nouvelles consoles étaient sous les feux de la rampe. Une nouvelle guerre des consoles commence, avec comme protagonistes Sony, Nintendo et Microsoft, qui se lance tant bien que mal sur la piste. Cette édition de l'E^3 marque aussi la sortie de Sega, qui a annoncé en janvier dernier l'arrêt de la production de la Dreamcast, et qui n'était présent au salon qu'en tant qu'éditeur de jeux. Les constructeurs se battent à coup d'exclusivités et jouent la carte du développement facilité pour attirer les développeurs.

◁ Morrigan revient dans *Capcom VS SNK 2*

Xbox

Après le bide de la présentation de la console au dernier Tôkyô Game Show, on s'attendait à ce que Microsoft mette les bouchées doubles pour préparer l'arrivée de son bébé sur son pays de prédilection. Microsoft a tout de même réussi à rallier à sa cause quelques éditeurs japonais comme Tecmo et son *Dead or Alive 3* ou Capcom qui prévoit plusieurs titres alléchants comme *Dino Crisis 3* et *Genma Onimusha*. La date de sortie de la Xbox aux États-Unis a été annoncée pour l'occasion, la console sera disponible le 8 novembre 2001 pour 299 $ (environ 2 300 F), avant de suivre au Japon et en Europe début 2002. De nombreux jeux étaient présentés comme le ravissant *Munch's Oddysee*, suite de *l'Odyssée d'Abe*. Mais malgré un stand très large et stylé, malgré les 15 à 20 jeux annoncés pour le lancement, malgré plus de 80 titres exclusifs annoncés pour la console, la machine n'a pas encore convaincu et devra encore faire ses preuves une fois sur le marché. Microsoft a encore du mal à affirmer la Xbox dans son positionnement de véritable console, et non de simple produit dérivé de PC, d'autant que la gamme de jeux présentée reste pour l'instant très... américaine.



ENIX REVIENT

Après avoir subi plusieurs échecs à l'époque Super NES, la filiale américaine de l'éditeur de *Dragon Quest* avait dû fermer ses portes il y a plusieurs années. Enix, donc, est revenu sur le devant de la scène il y a un peu plus d'un an avec entre autres *Valkyrie Profile* et *Dragon Warrior I & II* sur GameBoy. Cette année la compagnie était présente à l'E^3 avec un stand très coloré et faisait la promotion de son prochain *hit* : *Dragon Quest VII*, rebaptisé *Dragon Warrior VII* outre-Atlantique pour des raisons de *copyrights*. Le jeu PlayStation le plus vendu au Japon sortira à l'automne 2001 aux États-Unis et aura nécessité de très gros efforts de la part d'Enix, vue la quantité incroyable de texte que le jeu comprend.

◁ *One Piece Mansion*, un jeu d'action-reflexion de chez Capcom

GameCube & Game Boy Advance

Succédant à la mal-aimée Nintendo 64, la GameCube présentait elle aussi une douzaine de jeux, dans des versions jouables pour la plupart ; on y retrouve avec plaisir le savoir-faire de Nintendo sur ces jeux très prometteurs. La marque reste cependant sur son orientation familiale avec des premiers titres GameCube plutôt destinés aux plus jeunes comme *Luigi's Mansion*, un jeu d'action/aventure dans lequel le frère du célèbre plombier se retrouve dans un manoir hanté dans la plus pure tradition de la série, *Super Smash*

◁ La taille imposante de la Xbox a rebuté nombre d'acheteurs potentiels

▽ La Game Boy Advance peut servir de manette Game Cube



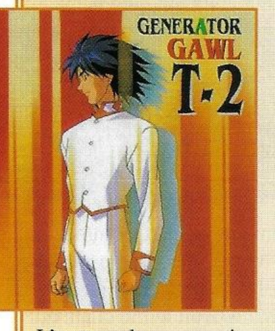
SOL BIANCA
ORIGINAL SOUNDTRACK



Ce qui frappe dès la première écoute de ce CD, c'est la qualité du son ! La BO de ces nouvelles OAV de *Sol Bianca* bénéficie d'un mixage remarquable où chaque intrument est mis en valeur. NAGAOKA Seikô, le compositeur, nous offre une partition bien plus travaillée que ses premiers travaux (OAV de *Tenchi Muyô, El Hazard*). Même s'il utilise toujours beaucoup les synthétiseurs, il les mélange parfois avec de vrais instruments comme une guitare sèche ou quelques castagnettes qui rendent une atmosphère entre *western* et grandes conquêtes espagnoles. D'autres morceaux plus modernes sont un peu plus étranges, mais l'ensemble est bon, agréable à écouter et surtout porté par un son très pur. Deux chansons en anglais viennent agrémenter la fin de cet album : *You're not alone* (n°17), générique de fin du dessin animé, est une balade rock interprétée par KYRIE, et *To be free* (n°20) est le générique de début qui sert aussi de thème principal. Ce dernier est certainement le morceau le plus réussi par son mélange de musique moderne mixé habilement avec quelques envolées symphoniques du plus bel effet de l'Orchestre Symphonique Slovaque ! L'intérieur du CD n'est pas en reste puisque vous trouverez un joli poster (un peu plié) de la série.

Éditeur : Pioneer
Référence : PICA-1198
Durée : 31'53"
Morceaux : 21
Origine : Japon
Prix : 3.059 ¥

GENERATOR GAWL
T-2

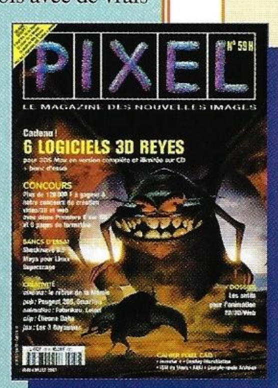


Le premier CD de la série *Generator Gawl* (éditée actuellement en vidéo chez Dynamic) est déjà épuisé ! Pourtant la série n'a même pas trois ans... Voilà pourquoi nous vous présentons directement le second. Un conseil, dépêchez-vous de vous le procurer s'il vous intéresse... L'auteur de ces musiques, YAMANAKA Norimasa, est connu pour avoir signé celles de *Legend of Lemnear*, le film de *Maze* et la série TV *Weiß Kreuz*. Cela dit, si on débute avec un morceau plutôt engageant, très rock, au rythme effréné, on bascule très vite sur des thèmes sans grande originalité, joués pauvrement au synthétiseur, avec de nombreux morceaux qui relèvent presque plus du bruitage que de la musique. Finalement, seuls les génériques sont assez sympa. On les retrouve d'ailleurs sous plusieurs formes : les versions courtes TV, la version longue du générique de début, et les versions *karaoke* longues des deux.

Éditeur : Teichiku Records
Référence : TECD-30437
Durée : 53'37"
Morceaux : 26
Origine : Japon
Prix : 3.000 ¥

Magazines

Attention, les prix des revues étrangères ne comprennent pas les tarifs d'envoi depuis l'étranger. Les contacter pour plus de détails. Pour les autres, fouillez les kiosques !



Pixel, n°59H, 45 F : le magazine des nouvelles images propose dans ce numéro, *le retour de la momie* pour les sorties cinéma, la Peugeot 206 et les Smarties pour la pub, la société Futurikon et son *Chasseur de dragon* pour le côté animation, le clip de Etienne DAHO, les jeux *Les trois royaumes*, le *Destin du Dragon* et les rubriques pratiques bancs d'essai et CAD. Pour les professionnels…



Pixel, n°8, 1.250 Ptas : ce nouveau magazine espagnol, vendu avec un CD-Rom, traite des effets spéciaux dans *Le retour de la momie*, le passage de *Doraemon*, le chat bleu le plus connu du Japon, dans les cinémas espagnols, une interview de John BERTON, vétéran de ILM, de nouveaux chapitres sur les techniques d'animation, un compte rendu sur Off, le premier festival de courts métrages en Flash en Espagne. Tandis que le CD propose des extraits et bandes annonces d'*Atlantis, Akira, La planète des singes, Métropolis, Osmosis Jones, Pokémon 3, Shrek*... Contact : Norma Editorial c/Fluvià. 89. 08019 – Barcelona – ESPAGNE.

Comic Box n°35, 35 F : au sommaire de ce Comic Box à la jolie couverture Wolverine, le point sur les nouveaux *X-men*, une interview de Ed McGUINESS (*Deadpool, Superman*…), les nouveautés *Dollz* et *10th muse*, Daredevil et les femmes, Thanos le vilain du mois, les *cyborgs* dans les *comics*, etc. Il s'agit malheureusement du dernier numéro. TSC cesse la publication de Comic Box mais continue CD Kids, Cinémix, Candy Girl…

Dixième Planète n°11, 31 F : profitant de l'actualité cinéma, voilà un dossier Lara Croft où sont recensés tous les jolis produits dérivés de la star virtuelle de Eidos. Mais aussi un coup d'œil aux maquettes de *San Ku Kai*, les figurines *Spawn*, un dossier *Scoubidou*, le point sur *Star Wars* et la première partie d'un dossier *Transformers*, sans oublier quelques rubriques sympathiques pour collectionneurs avertis comme la clinique du Dr Kelp, l'exposition 2001…





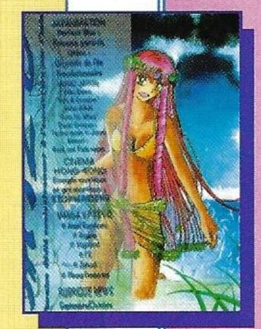
La gazette des scénaristes n°14, 49 F : déjà, dans le n°13, La gazette des scénaristes, magazine qui traite essentiellement de cinéma mais aussi de télévision et de l'écriture des *scénarii* de ceux-ci, montrait une ouverture d'esprit assez rare dans le monde de la presse en publiant une entrevue avec TAKAHATA Isao. Cette fois-ci la surprise est encore plus agréable, les voilà distribués en kiosque, partout (ou presque). On y dresse quelques comptes rendus de festivals, des précisions sur les remous entre la Sacem et les DAFT PUNK, le film maudit de *Don Quichotte* de Terry GILLIAM, un portrait de Nicholas ST JOHN, portrait de KUBRICK et de son *2001 : Odyssée de l'espace*, de YODA Yoshitaka, de dessin animé avec *Pierre le cosmonaute, Les yaourts mystiques* de Sylvie GUÉRARD, *Raoul et Jocelyne*, on y trouve même des allusions à *Goldorak* (Le jeu des suppositions). Contact : *www.union-guilde-scenaristes.com*

SONOVISION
NAB 2001
ET LA 3D FUT !

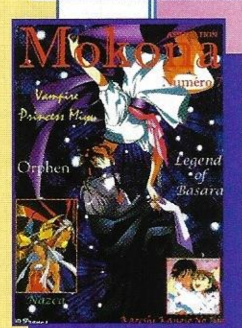
Sonovision n°452, 50 F : *Final Fantasy* fait la couverture de Sonovision qui nous parle de 3D, de l'essort du numérique visible jusque sur la promenade des Anglais à Cannes, quelques lignes sur les web-producteurs, le point sur les accès internet à haut débit, le clip de NTM de ExMachina, le logiciel Maya 4 passé en revue, la 3D sur le web et un dossier NAB 2001 avec tout pour la production, la post-production et le cinéma. Pour les professionnels…

Fanzines

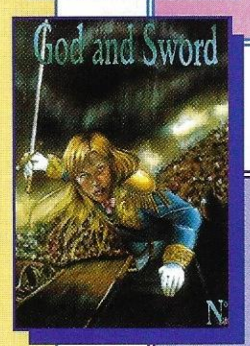
Quel que soit le renseignement que vous désirez obtenir sur les fanzines cités, n'oubliez jamais de joindre à votre demande une enveloppe timbrée libellée à votre adresse.



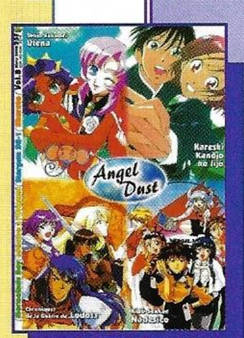
Mizu n°0, prix 22 F + 10 F F.P. (ou n°0 edition limitée, *full color* : 35 F). En rapport non pas avec le célèbre artiste musicien, mais avec le *kanji* de l'eau (quoi de mieux pour évoquer le milieu de la Réunion ?). Ce nouveau fanzine se charge déjà bien, dès le premier numéro, avec une chronique des sorties *manga*, et des articles sur *Please Freeze Me, Angel Sanctuary, I"s, Zetsuai, Rookies, Vagabond, Utena*, les films *StormRider, Perfect Blue*, la musique de *Kemuri, Denki Groove, Arai Akino, Turn A Gundam*, l'*art book JoJo a Gogo* et une revue de presse avec le Margouillat et Virgin Island. Avec l'intention d'être une ouverture vers l'Asie, l'idée devrait en intéresser plus d'un. Contact : *Tori/Fanzine Mizu - 16 rue Jacob - 97400 St Denis, ou Yanchan/Fanzine Mizu - 1732 Bat 17 "Les Flibustier", rue Surcouf Moufia - 97490 Ste Clotilde.*



Mokona n°7, prix 30 F. L'un des derniers fanzines d'articles n'ayant pas cédé devant la déferlantes des fanzines de BD, Mokona allie dans ce numéro qualité et originalité. Vous bénéficierez en effet d'articles largement illustrés sur *Cowboy Bebop, Devilman Lady, Lumen Lunae, Magic Knight RayEarth, Legend of Crystania, Evangelion, Gasaraki, Suki dakara suki, Bad Moon, Ayashi no Ceres*, dossier *Basara, Kareshi kanojo no jijo, Nazca, Spriggan, la dame de Falis, Vampire Miyu* (TV) et *Orphen*. Graphiquement ces séries comme ces articles sont très intéressants, de plus une part non négligeable est consacrée au *shôjo manga*. Et pour terminer une partie de ces articles concerne des séries récemment sorties ou en passe de sortir en français. Une bonne occasion de les découvrir avant tout le monde. Contact : *Association Mokona - 55 avenue de Rodez - 81400 Carmaux*

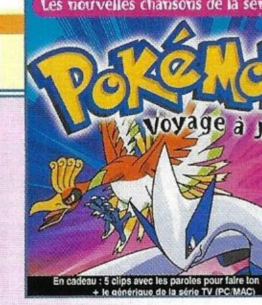


God and Sword n°1, prix 25 F. Complémentaire du fanzine Rose Antoinette qui tourne autour de *Lady Oscar*, ce fanzine s'en veut le pendant historique. Approchez l'histoire du XVIII[e] sans souffrir du carcan scolaire. Ici on vous parlera de Louis XV le bien aimé, analyse de l'épisode 1 - *Orage de printemps*, dossier sur l'éducation au XVIII[e], analogies entre Jeanne d'Arc et Oscar, appel à solidarité pour restaurer le parc de Versailles après la tempête, petite chanson pour Oscar sur l'air de *Notre Dame*, monument : la Bastille, littérature : Marie-Antoinette. Autour de tout cela, une galerie d'illustrations. Amateurs du XVII[e] siècle ou fans d'Ikeda Ryoko, voici une promotion culturelle de bon aloi. Contact : *Alix Roussilhe / Le Cercle des Roses - 60 rue Paul Collomp - 63000 Clermont Ferrand - email : famke@wanadoo.fr ou chateaujarjayes@hotmail.com*



Angel Dust n°8, prix 25 F : Les fanzines d'articles se font plus rares. C'est donc avec plaisir que l'on accueille les informations sur *Utena, Nadesico, Kareshi kanojo no jijo*, l'actualité des sorties *manga*, vidéo en VO et VF, un dossier complet sur *Lodoss War*, des chansons de *Marmalade Boy*, technique d'*origami*, et la série TV *Stargate SG 1*. Maquette claire et bien illustrée, vous n'aurez plus d'excuses si vous ne connaissez pas encore ces séries. Contact : *Association Jade - 14 allée des Maronniers - 78480 Verneuil sur Seine email : angel.dust@japan-expo.org*

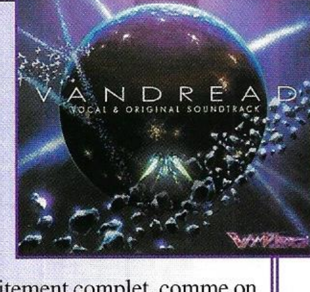
POKÉMON VOYAGE À JOHTO
LES NOUVELLES CHANSONS DE LA SÉRIE TV



Ce second album de chansons de *Pokémon* est dédié à la troisième saison. Il débute avec le nouveau générique, *Pokémon Johto*, et il est suivi de onze nouvelles chansons dédiées à différents personnages de la série. Parmi elles, il y a aussi le nouveau *PokéRap* qui vous permettra d'apprendre les 100 nouveaux Pokémon ! Mais ce n'est pas tout, car le CD n'est pas encore tout à fait terminé. On trouvera aussi deux reprises par le groupe des Minigirls (un groupe de fillettes rechantant le générique *Pokémon Johto*) ainsi que trois sympathiques versions *karaoke*, dont celle du générique. Seul bémol, ces versions *karaoke* sont américaines puisque les chœurs chantent en anglais ! Eh oui, toutes les chansons de Pokémon nous viennent des États-Unis qui les diffusent et les adaptent dans chaque pays. Seul le Japon a ses propres chansons et génériques. Notons cependant que l'adaptation française est de qualité : les paroles sont bien écrites et les chansons bien chantées. On trouvera aussi les paroles à l'intérieur ainsi que la liste des nouveaux Pokémon. Une partie CD-Rom permet aussi de visualiser quelques clips. Au final, un CD plutôt bien fichu, mais à reserver quand même aux amateurs du genre...

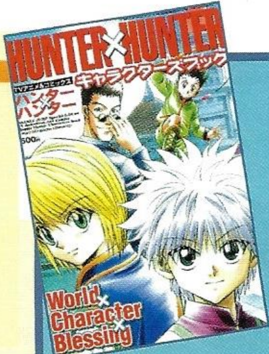
Éditeur : Edel Records
Référence : EDL-5146-2
Durée : 65'51"
Morceaux : 17
Origine : Japon
Prix : 109 F

VANDREAD
VOCAL & ORIGINAL SOUNDTRACK



Vandread est l'une des dernières productions du studio Gonzo (*Blue 6*), mélange de SF, action et humour. Voici un CD parfaitement complet, comme on les aime. La première partie "vocal" ne compte en fait que quatre chansons. Après les génériques (en version longue, merci !), nous avons droit à une chanson des différents personnages, puis, plus surprenant, à une reprise de *What a wonderful world* de Louis Armstrong ! Viennent enfin les musiques signées Iwasaki Yasunori (*Robin des bois, Équipières de choc, Shin Getter Robot*). Elles sont classées par genre : les n°5 à 10 sont les thèmes du héros, Hibiki, les n°11 à 16, celles de l'héroïne, Deeta, puis nous avons droit aux thèmes du monde de Hibiki, celui de Deeta, le thème des *mecha*, etc. Si certaines musiques sont parfois quelconques, très "synthé", avec une forte rythmique, d'autres sont plus orchestrales, avec les vrais instruments d'une petite formation d'orchestre. Les violons reviennent souvent, surtout dans les thèmes de Deeta. Malgré tout, on appréciera mieux ces musiques en ayant vu la série. Enfin, donnons une mention spéciale pour le livret *packaging* qui est présenté de manière originale.

Éditeur : Media Factory
Référence : ZMCZ-1138
Durée : 72'42"
Morceaux : 41
Origine : Japon
Prix : 3.000 ¥



HUNTER X HUNTER

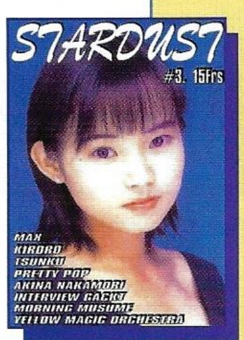
cet *art book* de la série TV de *Hunter X Hunter* est une publication exceptionnelle de la Shûeisha, ce qui explique son prix très modique de 500 ¥ seulement ! Il rassemble une grande quantité d'illustrations et d'images tirées de l'*anime* et du *manga*, ainsi qu'une foule d'informations sur les personnages, les épisodes, l'univers, le système d'écriture, et le *staff* (doubleurs et réalisateurs). Un petit encart décrit les divers *goodies* dérivés de la série. Une mini-histoire sur Kirua vient compléter le tout, ainsi qu'une planche d'autocollants et un double poster, dont un des côtés est illustré par TOGASHI. Un *must* pour tout fan de *Hunter X Hunter.* Il ne faut pas tarder à se le procurer avant qu'il ne soit en rupture de stock, puisqu'il ne sera sans doute jamais réédité, comme c'est le cas des Jump Gold de *City Hunter* et *Saint Seiya.*

Art books

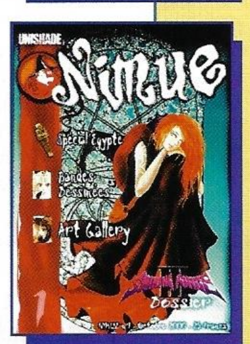
LES MAÎTRES DE LA PÂTE

Dédié aux œuvres animées en pâte à modeler, cet ouvrage de 146 pages dresse un panorama exhaustif du véritable cinéma animé en 3D. Au travers de titres illustres et anciens ainsi que d'auteurs incontournables (STAREWICZ pour ne pas le citer), nous voilà transportés dans l'histoire de cet art de donner la vie à la pâte. Si désormais le grand public ne jure plus que par *Chicken Run* et les studios Aardman, la lutte a été rude pour faire reconnaître cette méthode dans le domaine de la publicité, au sein de courts métrages puis les longs métrages. Folimage, pour la partie française, est d'ailleurs tout aussi présenté que nos dignes voisins d'Outre-manche. Et tous les grands de la "Patamod" passent en revue avec moult précisions et illustrations (en couleur, s'il vous plaît). Signé Philippe MOINS — qui nous fait partager depuis des années sa passion pour l'animation au travers de maints articles mais aussi un Festival bruxellois d'envergure internationale — cet ouvrage mérite toute votre attention, ne serait-ce que pour compléter votre vision de ce monde particulier mais très animé !

Fanzines

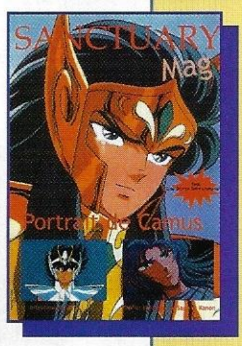


Stardust n°3, prix 15 F + F.P. : Répondant présent à l'appel de la *J-pop*, ce nouveau numéro vous permet de suivre l'actualité musicale nippone et de récolter les informations en la matière qui font cruellement défaut sur l'hexagone. Qu'il s'agisse de MAX, KIRORO, TSUNKU, PRETTY POP, NAKAMORI Akina , les MORNING MUSUME ou encore YMO vous saurez tout... Il y a même la retranscription d'un interview de GACKT. C'est vraiment « misérable », n'est-ce pas ? Contact : *Stardust - 20 rue Maréchal de Lattre de Tassigny - 92110 Clichy*

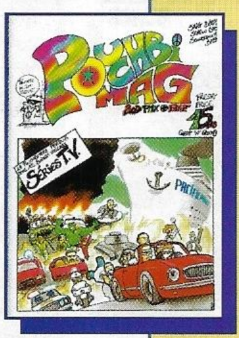


Nimue n°1, prix 25 F : Publié par l'association Unishade, ce fanzine rappellera par certains aspects MagicNews. Mélange de BD, d'articles instructifs (comme « comment embaumer et momifier son caniche »...) et d'une galerie d'illustrations, tout cela sentant fortement l'*heroic-fantasy* et les influences Clampoïdes. Les pages bénéficient d'une reproduction de qualité, hélas le format A4 est moins adapté que les formats A5 ou *comic* pour les bandes dessinées, ce qui donne une légère impression de vide dans les cases. Contact : *Nimue - 95 lotissement Les Echanaux - 01390 St André de Corcy*

Chronos n°6, prix 15 F + 4 F de F.P. : Spécialiste en tout, Chronos nous fait profiter cette fois de ses connaissances dans le domaine de l'*heroic-fantasy.* Nous voici donc présentés : *Fly, Dragon Quest, Roto, Lodoss* (OAV et *manga*), *RG Veda,* et pour finir le personnage du Berserker dans différentes séries. La galerie d'illustrations ne faillit pas à la règle et répond présent. Que vous soyez rôliste ou simplement fan des ambiances médiévales, voici de quoi agrémenter vos lectures et amener de l'eau à vos campagnes. Contact : *Caroline BRANCQ - 112 avenue de Poissy - 78260 Achères - caroline.brancq@wanadoo.fr*



Guardians n°3 : Le fanzine du fan-club de KAKINOUCHI Narumi sort son numéro 3, et devient trimestriel pour mieux se consacrer au fan-club (si, si Nuku...). Au sommaire : courrier des lecteurs, BD parodiant l'équipe, des *fan-fictions*, une BD : *Le Sceau du sang* (par Marie-Angèle), article sur le *Sixième Sens*, paroles pour le *karaoké*, dossier *Please save my Earth*, galerie d'illustrations, traduction du roman de *Miyu*, compte-rendu des conventions 2000 et une photo de KAKINOUCHI Narumi en dos de couverture. Destiné à tous les fans de *Vampire Miyu* et autres enfants de la Nuit, Guardians illuminera vos ténèbres. Contact : *FC Narumi Kakinouchi - 9 rue Berthe - 92700 Colombes - email : guardians@ifrance.com*



Sanctuary Mag n°1, prix 30 F + 5 F de F.P. : Voici le premier numéro d'un mensuel consacré à *Saint Seiya / Les Chevaliers du Zodiaque*. Portant on ne peut mieux le label de fans-zine, vous pourrez tout lire et tout savoir sur vos chevaliers préférés. Chansons, sites Internet, portrait de chevalier (ici : Camus), dossier sur l'Hypermyth, interview de Seiya, chronique du combat Shura / Shiryu, *fanfics*, test. De quoi garder l'espoir quand tout est noir. Contact : *Caroline MONGAS 2 rue Gabriel Bertillon - 91160 Longjumeau - email : carolineshaka@wanadoo.fr*

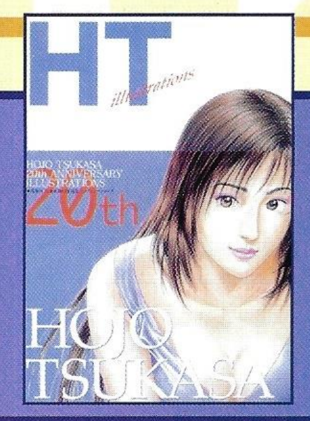
Fanzines avec CD-Rom

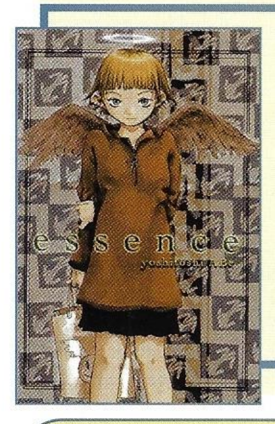
Rappel : les disquettes et CD-Rom pouvant contenir des fichiers corrompus, il est judicieux d'activer un antivirus avant leur consultation. Par expérience cette précaution s'avère loin d'être inutile.

Pouchbi Mag Séries TV, prix 15 F. Le gang de l'ornithorynque aveugle frappe encore. Sous la forme d'une BD collective, toute l'équipe voyagera au travers des séries de notre enfance ne laissant que peu de survivants. Des plaisanteries parfois *trash*, mais de l'humour toujours. À noter le CD-Rom bonus incluant un scan des lettres des lecteurs (c'est pas du chiqué), quelques MP3 d'ambiance et même des jeux pouchbiesques pour votre PC. Une bonne dose de délire sous la galette argentée. PS: le CD dr Pouchbi Mag contient le virus Tchernobyl, ne pas lancer sur un PC. Contact : *Carles DJÉ, PouchbiMag - 38 Bd du Jardin Zoologique - 13004 Marseille - email : pouchbimag@hotmail.com*

HÔJÔ TSUKASA 20[TH]

Après un premier *art book* regroupant les illustrations des débuts du célébrissime HÔJÔ Tsukasa, voici enfin le tant attendu nouveau recueil, somptueusement présenté, couvrant la seconde partie de son œuvre. Fan de *Cat's Eye* et de *City Hunter* ne vous désespérez pas, car le *Hôjô 20[th]* cache quelques merveilles qui vous séduiront. En plus de certaines illustrations déjà contenues dans le premier *art book* vous découvrirez Hitomi, Rui et Ai plus vraies que nature, dessins repris des versions Deluxe du *manga*, ainsi que quelques inédits de *City Hunter*. Toutefois, la part belle est réservée à la coquine Shion de *Family Compo*, dont les représentations oscillent entre réalisme quasi analythique et illustrations de type *manga*. Bref, tout fan de HÔJÔ se doit de posséder cet ouvrage superbe au prix relativement raisonnable (250 F environ) puisqu'il est vendu dans un boîtier cartonné !



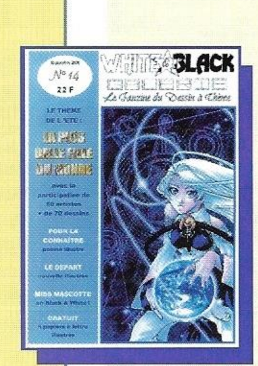


ESSENCE DE ABE YOSHITOSHI

Parmi les ouvrages que recherche l'avide fan de *manga*, se trouve une denrée rare en nos contrées : le *dojinshi*, autrement dit le fanzinat nippon. Edités en séries limitées, les *dojinshi* accueillent en leur sein aussi bien les dessinateurs du dimanche que les professionnels les plus aguerris. En ce sens, une petite société New Yorkaise, Fan Boy Entertainment inc., a eu la bonne idée de réunir quelques œuvres du célèbre dessinateur ABE Yoshitoshi (*Serial Experiments Lain, NieA_7*) dans un *dojinshi* "professionnel". Le résultat est un sympathique petit ouvrage de 70 pages environ et au format *comics*, contenant quelques illustrations couleurs et des croquis en noir et blanc totalement inédits ! Il n'y a hélas aucun dessin sur les séries sus-nommées. Entièrement en anglais, ce petit bijou ne coûte que 7,95 $, soit à peine 80 F / 12 ¤ en France (références : ISBN 0-9679832-1-5). Disponible dans certaines librairies d'imports américains, *Essence* est l'occasion inespérée de découvrir une facette inédite du mythique créateur de *Lain*.

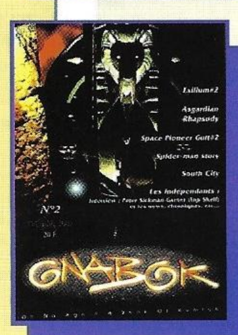
Fanzines BD

White & Black Galerie n°14 et n°15, prix 22 F + 8 F de F.P. Cette fois le thème de la galerie du n°14 est « La plus Belle fille du Monde ». Interprétation poétique ou bien plus dérangée, chacun y présente sa vision. Avec une nouvelle présentation et un nombre de membres plus important, la galerie s'étoffe encore d'avantage. En bonus, profitez aussi de feuilles de papier à lettre illustrées pour votre correspondance. Amoureux du dessin en noir et blanc, venez donc participer ! Lancé sur le thème "J'ai Peur", éprouvez la terreur sourde et profonde qui vous empoigne les tripes et fait battre le cœur à cent à l'heure. Ce n°15 inaugure les interviews de dessinateurs avec les présentations de GAUVAIN et Saki NUSSBAUM. Contact : *Myriam BENABDALLAH - 31 rue de Boyer Montégut - 31270 Cugnaux - Site: http://cronus.spaceports.com/~wbc*
email : myriam.benabdallah@wanadoo.fr



Pulp n°2. Sorte de galerie d'art, ces échappés des Gobelins vous présentent croquis et mise en couleur. C'est l'œil curieux que l'on consultera ces planches et observera les techniques. À noter qu'une page sur deux est en couleur. Contact : *Drifa BENSEGHIR - 250 boulevard Voltaire - 75011 Paris - email : drifab@hotmail.com*

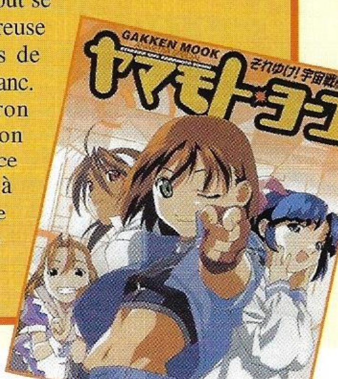
Onabok n°2, prix 20 F. Synthèse d'influences *comics* et *manga*, Onabok ne dédaigne pas jeter un œil du côté du franco-belge. Beau geste qu'il faut saluer. Sous forme de synthèse des genres on retrouve des infos sur les éditeurs indépendants, les planches des BD *South City* (Cedric FERNANDEZ), *Space Pioneer Gutt* (Olivier PAIRE) ou encore *Asgardian Rhapsody* (Patrick BIESSE / Cyril RABIER), *Exilium* (Ali BENSAADOUM), et l'interview de Frédéric DEBORNE. Qu'Onabok continue à progresser dans cette voie c'est tout le mal qu'on lui souhaite. Contact : *Ikon & Imago - 21 Bd blanqui - 42300 Roanne - email : ikon.imago@caramail.com*



Art books

STARSHIP GIRL YAMAMOTO YÔKO GAKKEN MOOK

Ce n'est un secret pour personne, parmi le *tsunami* d'*art books* en tous genres que produit l'industrie de l'animation nippone, seul une goutte parvient en nos contrées. Ce Gakken Mook fait ainsi partie de ceux-ci puisqu'il nous donne l'occasion de découvrir une sympathique série TV inédite en France ! Reprenant une trame ressemblant fortement au film *Star Fighter*, nous suivons les aventures de Yôko, une jeune fille contactée par des extra-terrestres pour piloter des vaisseaux de combats. De facture classique, l'*art book* tiré de cette série n'en est pas moins très complet. Nous commençons par une galerie d'illustrations façon celluloïd, puis par un descriptif de la série aux travers de romans photos aux larges images (ce qui est rare de nos jours) et qui rendent justice au très beau travail des couleurs et éclairages de la série. Le tout se conclut par une généreuse collection de croquis de recherches en noir et blanc. Vendu pour environ 1.600 ¥, soit environ 160 F / 25 ¤ en France, ce Gakken Mook est à réserver aux fans de "*Kawaï*" et d'aventures spatiales !



Juillet


© REX ENTERTAINMENT CO. LTD / MAD HOUSE

✹ C'est à **Japan Expo 2001** à Barcelone (Espagne), à Cotxera de Sants du 7 au 8 juillet qu'il sera possible d'assister à un mini-concert de KAGEYAMA Hironobu, connu pour les génériques de *Dragon Ball Z (Chala head chala, We gotta Power...),* mais aussi de participer à un concours de *karaoke,* une démonstration d'arts martiaux sans oublier les nombreux stands et expositions dédiés au *manga,* à l'animation et à la culture traditionnelle comme la cérémonie du thé. Renseignements : *Studio Masamune C/Roser, 36 Bajos – 08004 Barcelona – Espagne* ou par e-mail : *fwix7131@mb.infoweb.ne.jp*

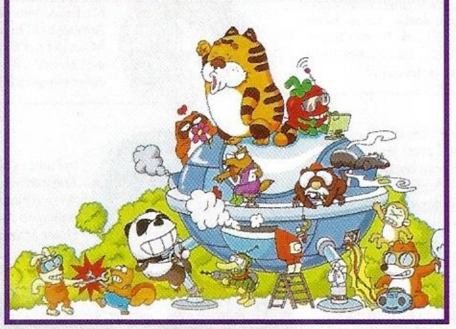
✹ Du 4 au 31 juillet se déroulera le **Festival du cinéma Asiatique du Mac-Mahon** tous les jours avec 4 à 5 séances quotidiennes. Parmi les nombreux films proposés on retiendra l'avant-première d'*Avalon,* le dernier film d'OSHII Mamoru, *Blood the last Vampire,* et les désormais classiques *Tombeau des lucioles, Nos voisins les Yamada, Ghost in the shell, Jin-roh, Perfect Blue* et *Princesse Mononoké.* Ce ne sera pas seulement les productions filmiques de la Chine ou du Japon que nous découvrirons sur grand écran, mais aussi celles de la Corée, de Hong-Kong, Taïwan et de la Thaïlande. Renseignements : 01 41 34 23 19 (Public Système Cinéma)

✹ Le **Forum des images** ferme ses portes durant l'été, il n'y aura donc aucun rendez-vous que ce soit pour des cartes blanches à des réalisateurs ou les après-midi des enfants. N'hésitez pas cependant à consulter leur site pour vous tenir au courant des programmes à venir. Renseignements : *www.forumdesimages.net*

✹ La ville de Tours accueillera son **Off du vendredi 13** en juillet, ainsi que le samedi 14 avec des séances de dédicaces d'auteurs de BD à la Bibliothèque municipale.

Août

✹ C'est du 11 au 19 août 2001 qu'aura lieu le **SICAF 2001**, le Festival International de *cartoon* et d'animation de Séoul. On trouvera ce qui fait le menu habituel des festivals internationaux : expositions, projections, avant-premières, rencontres d'auteurs venus du monde entier... Le thème de cette année sera la "*stop motion*" avec des panoramas sur les studios spécialisés dans ce domaine. Contact : *www.sicaf.or.kr*


© SICAF

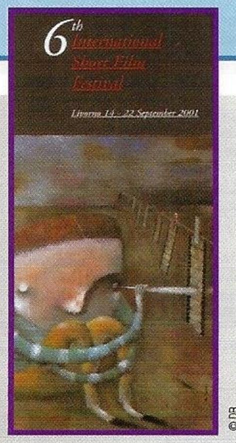
✹ **Kids World 2001,** se tiendra en Chine. Animation, *manga,* éducation et loisir sont au programme au centre d'exposition de Pékin du 7 au 12 août. Avec 30.000 visiteurs, 7.000 m², et plus de 300 films à voir en une semaine, vous aurez de quoi vous occuper. Renseignements : *zhangxi@cgwic.com*

GREETINGS FROM The World ANIMATION Celebration
AUGUST 7-12, 2001, HOLLYWOOD, CA, USA
VARIETY · JUNE 11,2001 · ANIMATION
© DR

✹ The **World Animation Celebration** ouvrira ses portes du 7 au 12 août à Hollywood. Cet événement, organisé avec l'aide des magazines américains Variety et Animation magazine, proposera un nombre incroyable de programmes mais surtout de colloques sur tous les sujets liés à l'animation et les effets spéciaux du monde entier et ce sous le soleil de Californie. Renseignements : *www.wacfest.com* ou *wacfest@aol.com*

Septembre

✹ Le **6e Festival International des Courts métrages** se tiendra à Livorno (Italie) du 14 au 22 septembre. Ce festival proposera une soixantaine de films en compétition qui représenteront ce qui se fait de mieux dans le monde, et un panorama italien avec une vingtaine de films. Des rétrospectives compléteront le programme avec en particulier la Grande-Bretagne, invitée de cette année. Contact : Filmclub Associati *filmclub@pronet.it* ou *www.cortitaliacinema.com*



© DR

✹ Pour les amateurs d'images vraiment bizarres, voici **L'étrange Festival** qui aura lieu comme chaque année au Forum des images aux Halles à Paris du 22 août au 4 septembre. Le programme est toujours très complet et contient souvent plusieurs courts métrages d'animation difficiles à voir ailleurs. Pour tout renseignement, consultez le site *www.forumdesimages.com*

Calendrier

Juillet

- **du 4 au 31 juillet :** **Festival du cinéma asiatique du Mac-Mahon**.
- **du 7 au 8 juillet :** **Japan Expo** à Barcelone (Espagne) pour rencontrer KAGEYAMA Hironobu…
- **du 12 au 14 juillet :** **Off du vendredi 13** à Tours.

Août

- **du 7 au 12 août :** **World Animation Celebration** à Hollywood (Californie / États-Unis).
- **du 7 au 12 août :** **Kids World 2001** à Pékin (Chine).
- **le 11 août :** **Gloubiboulga Night** au Lavandou au Théâtre de Verdure (en plein air).
- **du 11 au 19 août :** **SICAF 2001** à Séoul (Corée).
- **du 22 août au 4 septembre :** **Étrange Festival** au Forum des Images aux Halles à Paris.

Septembre

- **du 14 au 22 septembre :** **Festival International des Courts métrages** à Livorno (Italie).

Octobre

- **du 3 au 7 octobre :** **6e Festival international du film d'animation Castelli Animati** à Genzano (Italie).
- **13 octobre :** **Gloubiboulga Night** au Théâtre Fémina à Bordeaux.
- **du 18 au 21 octobre :** **Ottawa International Student Animation Festival** (Canada).
- **27 octobre :** **Gloubiboulga Night** au Zénith à Toulouse.
- **fin octobre :** **Festival du cinéma international en Abitibi-témiscamingue**, Rouyn-noranda (Québec).

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION D'ANIMELAND

Anciens

17



10e festival national du film d'animation grand écran, Supergames 95, le *Takarazuka*, grève des doubleurs ; INTERVIEW : KITAZUME Hiroyuki ; ANIMATION : *Cutey Honey, Inspecteur Gadget, G-Gundam, Ranma 1/2* les OAV, *Tenchi Muyô, Maps, Hokuto no Ken* (chronologie) ; MANGA : *X* de CLAMP, *Appleseed* ; PRODUITS DÉRIVÉS : *Albator* ; JEUX VIDÉO Nec ; LEV : CD *heroïc-fantasy*...

18/19



(132 pages) Les 4 ans d'AnimeLand, Cartoonist 95, le Festival de Barcelone ; INTERVIEW : YÛKI Nobuteru, KOMATSUBARA Kazuo, ARAKI Shingo, AMANO Yoshitaka, Joëlle GUIGUI ; ANIMATION : *Porco Rosso, Sailormoon R, Slow Step,* OAV de MANABE, *Batman, Shurato, Tonde Bûrin, Ulysse 31, Madox 01, Magic Knight Ray-Earth, Macross, Tenshi no Tamago* ; MANGA : *Swan, Bastard !!,* HÔJÔ Tsukasa ; JOUETS : Valkyries, JdR *Sailormoon* ; JEUX VIDÉO : *Ken* ; CD : CLAMP...

20



Cinémanga, Annecy 95, Anime Fair Kadokawa, Anime Grand Prix français 95 ; INTERVIEW : NAKA-TSURU Katsuyoshi, Barbara TISSIER ; ANIMATION : *Gokû roi des singes, Mimi o sumaseba, Plastic Little, Macross Plus* (1), *On your Mark, You're Under Arrest, Legend of Crystania, Slayers,* Top ten des préjugés, Comiket ; MANGA : *Ranma 1/2* les derniers *manga* ; JEUX VIDÉO : *Super Robot Taisen,* Jaf'con, *DBZ UB 22*...

21



Les débuts de la rubrique Péritel, le salon de Barcelone ; INTERVIEW : MAEDA Minoru, KAWAMORI Shôji, SAYAMA Yoshinori, Mark LESSER ; ANIMATION : *Macross Plus* (2), dossier *Please Save my Earth*, dossier *Cobra*, les femmes au masculin, l'explosion au cinéma (compte-rendu des sorties cinéma en France) ; PRODUITS DÉRIVÉS : Jouets & *Carddass*, jeu de rôle *Project A-Ko*...

23



18e Anime Grand Prix japonais, un rédacteur expatrié en Angleterre ; INTERVIEW : KOMATSUBARA Kazuo et Cartoonist 96, Jean-Claude MONTALBAN ; ANIMATION : *Gun Smith Cats, Gundam the 8th MS Team, Yû Yû Hakusho, Midnight Eye Gokû, Ninja Scroll, Eightman After,* Portrait de KAWAJIRI Yoshiaki, les limites des auteurs japonais ; MANGA : dico mytho (2), *Record of Lodoss War* ; JOUETS : *Gargoyles*, Anime FX Fanzine Awards 95...

27



INTERVIEW : IZUBUCHI Yutaka, Magali BARNEY (la voix d'Akane) ; ANIMATION : festivals Durbuy et BD Expo, dossier sur *les Mystérieuses Cités d'or* suivi d'une interview de Bernard DEYRIÈS, MIYAZAKI et *Lupin III*, la Mort dans *Nadia*, Paper Idol (1), *Tenchi Yôkoso Yôko* ; MANGA : *Rough* d'ADACHI Mitsuru, *Doraemon*, FUJIO Fujiko, dico mytho (6) ; JOUETS : Les jouets de Noël, la suite du *manga Tenchi Muyo* (3e épisode) et huit fiches techniques...

28



INTERVIEW : TERASAWA Buichi, Marie-Laure BENESTON (la voix de Ronny) ; ANIMATION : *Cobra* le film, *BlackJack* le film, *le Bossu de Notre Dame*, dossier sur *les Héros de la galaxie* (1), le premier film de *Galaxy Express 999*, *la Bible* de TEZUKA Osamu, Paper Idol (2) ; MANGA : *BlackJack*, dico mytho (7) ; JOUETS : Les nouveautés de Noël ; la suite de *Tenchi Muyo* (4e épisode) et huit fiches techniques...



4e Anime Grand Prix français 97, BD Expo 97 ; INTERVIEW : TAKADA Akemi, TANIGUCHI Jirô, Luq HAMET (la voix de Ranma) ; ANIMATION : Kadokawa Anime Fair, *Détective Conan*, les Poseurs : Comment réaliser son dessin animé (1re partie), *Mr Mumble* le *City Hunter* hong-kongais ; MANGA : *Family Compo* de HÔJÔ Tsukasa, dico mytho (14) ; introduction au maquettisme ; huit fiches techniques et un mini-manga de *Détective Conan* à détacher !

37



(100 pages) INTERVIEW : Brigitte LECORDIER (la voix de Gokû enfant), visite chez Marina productions ; ANIMATION : *Hercule, la Belle et le Clochard, Dragon Ball GT, Un vent nommé amnésie, Robin des bois, Macross Plus* le film, *Spawn* le film et le D.A., l'animation récompensée au Japon : ANNO et MIYAZAKI, *le Continent du vent*, Comic Market, piloter un *mecha*, les Poseurs (2e partie) ; MANGA : *Kyûkyoku Chôjin R*, les SD ; maquettes (2e partie) ; huit fiches techniques...

38



Un dossier inédit sur ÔTOMO Katsuhiro ; nouveauté : voyage sur Internet ; INTERVIEW : KAWAJIRI Yoshiaki, Hervé REY (la voix de Jean dans *Nadia*) ; ANIMATION : *Anastasia* : concurrent de Disney ?, *Windaria, Memories, Steam Boy* le prochain film d'ÔTOMO, Cartoombria ; MANGA : *Hyper Police*, dico mytho (15) ; PRODUITS DÉRIVÉS : Maquettes (3e partie), jeux vidéo ; huit fiches techniques et un triple poster *Ghost in the Shell* !

39



INTERVIEW : NAKAMURA Takashi, Céline MONSARRAT (la voix de Bulma), entretien avec ÔTOMO Katsuhiro ; Internet ; ANIMATION : hommage à KONDÔ Yoshifumi, *Robot Carnival* et *Manie Manie* les films à *sketches*, *Gargoyles* la super série américaine, Les Poseurs (3e partie) ; MANGA : Hommage à ISHINOMORI, dico mytho (16) ; le salon du jouet 98 ; huit fiches techniques et un double poster de *Gargoyles* !

42



Un numéro spécial foot avec toutes les séries sur ce sport (*Olive et Tom, L'école des Champions*...), le football au Japon ; INTERVIEW : TAKADA Akemi ; ANIMATION : *Bounty Dog, Bambi* en vidéo, le roman de *Kaze no Tairiku*, Les Poseurs (6e partie) ; MANGA : dico mytho (18) ; PRODUITS DÉRIVÉS : Le salon du jouet japonais ; huit fiches techniques et un double poster de *Tenchi Muyo* et *El Hazard* !

44

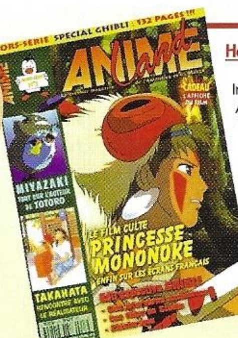


INTERVIEW : Mathias KOZLOWSKI (la voix d'Olivier Aton), ÔHATA Koichi (*mecha designer* de *Gunbuster* et *Macross II*), portraits de Jean-Yves RAIMBAUD et HIDAKA Noriko ; ANIMATION : *Gunbuster, Godzilla*, les coulisses d'*Hercule*, Les Poseurs (8e partie) ; MANGA : dico mytho (20), la fin de *Sailormoon* le *manga* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Modèles réduits pour grands collectionneurs (5) ; huit fiches techniques et un double poster de *Yû Yû Hakusho* !

45



5e Anime Grand Prix français, *Small Soldiers*, Internet ; INTERVIEW : Bruno René HUCHEZ, Anabelle ROUX (la voix de Georgie) ; ANIMATION : Les vingt ans de *Goldorak, South Park*, Festival de Bourg en Bresse, *Excalibur*, Les Poseurs (9e partie) ; MANGA : *Z-Man, Clover* ; PRODUITS DÉRIVÉS : *Goldorak* à collectionner ; huit fiches techniques et un double poster de *Vampire Hunter* et *Goldorak* !



Hors-Série n° 3 Spécial Studio Ghibli : (132 pages)

INTERVIEW : SUZUKI Toshio, Stephen ALPERT, MIYAZAKI Hayao, ANDÔ Masashi, TAKAHATA Isao, David ENCINAS, ÔTSUKA Yasuo ; PORTRAIT : MIYAZAKI Hayao, TAKAHATA Isao, KONDÔ Yoshifumi, ÔTSUKA Yasuo ; ANIMATION : *Princesse Mononoke*, comparatif *Princesse Mononoke / Nausicaä, Laputa, Mon voisin Totoro, Kiki delivery service, Porco Rosso, On your mark, Hotaru no haka, Omohide poro-poro, Pompoko, Mimi o sumaseba* ; DIVERS : Présentation du studio Ghibli, actualité du studio Ghibli, Ghibli au cinéma ; CADEAU : l'affiche de *Princesse Mononoke* !

Pour vous abonner reportez-vous à la page 130

46



BD Expo, Internet ; INTERVIEW : Gill LAURENT (la voix de Rick Hunter) ; ANIMATION : *FourmiZ, Mulan, Gunbuster* (les bases scientifiques), *Vampire Miyu*, la fin d'*Evangelion*, les films japonais de l'été, Les Poseurs (10e partie) ; MANGA : *Kamen Rider* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Modèles réduits pour grands collectionneurs (6) ; huit fiches techniques et un double poster d'*Escaflowne* !

48



La France s'anime, Internet ; INTERVIEW : Emmanuel CURTIL (la voix de Simba) ; ANIMATION : *1001 Pattes*, Disney *le Roi Lion 2* et *la Belle et la Bête 2*, *les Ailes d'Honnéamise*, dossier *Magical Girls* et compagnie ; MANGA : *Ashita no Joe* (2e partie) ; PRODUITS DÉRIVÉS : DVD comment ça marche ?, *Great Mazinger* ; huit fiches techniques et une affiche de *1001 Pattes* !

49



Princesse Sarah les films *live*, Internet ; INTERVIEW : Thierry BERTHIER de Génération Albator, Aurélia BRUNO (la voix de Charlotte) ; ANIMATION : *Albator, Princesse Sarah, Razmoket, Crocus* (les lutins de l'espace), *Minky Momo, L'ombre d'Andersen, Une Vie Nouvelle* ; MANGA : *Rurôni Kenshin* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Salon du jouet 99 à Villepinte ; huit fiches techniques et un double poster de *Queen Emeraldas* !

50



(100 pages) Compte-rendu de la Berlinale, Internet ; INTERVIEW : TAKEUCHI Naoko, Roger CAREL (la voix d'Astérix et de Maestro) ; ANIMATION : *Jin Rôh, Gundam, Blue Seed, Dr Katz, War Planets, Creamy*, portrait de MIKIMOTO Haruhiko ; MANGA : *Slam Dunk, Akira* les dix ans, *Shirame Shô* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les dioramas (rubrique maquettes) ; huit fiches techniques et un double poster de *Slayers* !

53



(84 pages) Cartoonist 99, MIP news ; INTERVIEW : MIKIMOTO Haruhiko, Olivier KOROL (la voix de Sonic) ; ANIMATION : *Le Tombeau des lucioles, The Spirit of Wonder, Emi Magique, Le Château des singes* ; MANGA : *Ôdo no inu, Shôjo kakumei Utena* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les jouets de collection (1re partie années 70/80) ; huit fiches techniques et un triple poster de *Conan le fils du futur* !

54



(84 pages) Internet, FantAsia 1999 ; INTERVIEW : Olivier CONSTANTIN (le chanteur du générique de *Cobra*), NAGAI Gô, SUZUKI Toshio (le président du Studio Ghibli) ; ANIMATION : *South Park* le film, *Conan, le fils du Futur, Giant Robo, Pelsia la magie des rêves, Perfect Blue* ; MANGA : *Monster* et *Happy* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Combattler V, Jaf'con 99 ; huit fiches techniques et l'affiche de *Perfect Blue* !

55



(84 pages) 6e Anime Grand Prix français 99, Internet, Cartoonist Brest ; INTERVIEW : Catherine LAFOND (la voix de Jem), KITAKUBO Hiroyuki, TAKAHATA Isao ; ANIMATION : *Tonari no Yamada-kun*, dossier *Saint Seiya, Marmalade Boy* ; MANGA : *L'Évangile d'un livre* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les jouets de collection (3e partie : années 75/91) ; huit fiches techniques et un double poster de *Mulan* !

56



(84 pages) Comicket, BD Expo, les enquêtes du Pingouin Masqué, MIP News ; INTERVIEW : William CORYN (la voix de Pif, Kyle et Kenny dans *South Park*), OKIURA Hiroyuki, Glen KEAN ; ANIMATION : *Tarzan, King of the hill, Jin-Roh, Pastel Yûmi* et les OAV de *magical girls* du Studio Pierrot ; PRODUITS DÉRIVÉS : Les jouets de collection *Power Rangers* (4e partie : années 85/96) ; huit fiches techniques et l'affiche de *Jin Roh* !



57

(100 pages) Internet, Exposition *manga* à la MCJP, Biennale d'Orléans 99 ; INTERVIEW : Laurence BADIE (la voix de Véra dans *Scoubidou*), KAKINOUCHI Narumi, Frédérick BACK, MASUDA Toshihiko ; ANIMATION : *Cybersix, Cynthia ou le rythme de la vie, Le Géant de fer, La Mouette et le Chat,* le film d'*Utena,* Ex-Machina, la genèse de *Jin Roh, Totoro et Mononoke* : le parcours du combattant ; MANGA : *Rokudenashi Blues* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Guide d'achat de Noël ; huit fiches techniques et les affiches de *Mon Voisin Totoro* et du *Géant de Fer* !



58

(84 pages) Internet ; INTERVIEW : Henri POIRIER (la voix de papa Moomin), NIWANO Makoto; ANIMATION : Compte-rendu du Forum des images, *Cartoon masters* (forum international des technologies), portrait de Genndy TARTAKOVSKY, *Carnivale, Cowboy Bebop, Le journal d'Anne Frank, Pokémon, Fantasia 2000, Toy story 2* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Maquettes *Gundam* ; huit fiches techniques et l'affiche de *Toy story 2* !



59

(84 pages) Cinéma numérique, Imagina 2000, hommage à Marc DAVIS, Internet ; INTERVIEW : les frères QUAY, Nadine DELANOË (la voix de Lady Oscar) ; ANIMATION : *Adieu Galaxy Express 999, Futurama, Les Shadoks, Rurôni Kenshin "Tsuiokuren", Urusei Yatsura* ; MANGA : *Rookies* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Le salon du jouet 2000 ; huit fiches techniques et un double poster de *Cowboy Bebop* !

numéros



60

(100 pages) Le cinéma d'animation au Forum des Images, Internet ; INTERVIEW : EL DIABLO (*Les Lascars*), David CAMPBELL et Jim JINKINS (créateurs de *Doug*), Vincent ROPION (la voix de Nicky Larson) ; ANIMATION : *Métal Hurlant F.A.K.K.2, Escaflowne, Le Livre de la jungle, Stuart Little, Urusei Yatsura, Il était une fois Jésus,* le film de *Pokémon* ; PRODUITS DÉRIVÉS : *Goodies Pokémon* ; huit fiches techniques et un double poster de *Stuart Little* et *Heavy Metal* !



61

(84 pages) Hommage à KOMATSUBARA Kazuo, compte-rendu du cinéma d'animation au Forum des Images, Tôei Anime Fair 2000, Internet ; INTERVIEW : Marie-Laure DOUGNAC (la voix de Tam dans *Cat's Eye*) ; ANIMATION : *Utena la fillette révolutionnaire, Serial Experiments Lain* ; MANGA : *Angel Sanctuary* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Goldorak, *Soul of Chogokin,* Salon de la maquette 2000 ; huit fiches techniques et un double poster de *Rurôni Kenshin* !



62

(84 pages) Cartoonist Toulon 2000, MIP News, Internet ; INTERVIEW : Bernard TIPHAINE (la voix de Philéas Fog dans *le Tour du monde en 80 jours*), KAWAMOTO Toshihiro, KINOSHITA Sayoko ; ANIMATION : le dernier film de *Détective Conan,* le film de *Card Captor Sakura,* mythes et mythologie européens dans l'animation japonaise ; MANGA : *Gunnm* (1) , portrait de YUKI Kaori ; JEUX VIDÉO : *Saga Frontier II* ; huit fiches techniques et un double poster d'*Il était une fois… l'espace* !



63

(100 pages) Forum des images, Singapour - Hong-Kong, Cannes 2000 ; INTERVIEW : Naïké FAUVEAU, Pic-Pic et André, JEAN BARBAUD, SERGE BROMBERG ; ANIMATION : Anime Grand Prix japonais 2000, *Très Cher Frère* (2), *Gundam Wing* (1), cinéma et animation japonaise; MANGA : *Ayasi no Ceres, Gunnm* (2) ; DROITS DÉRIVÉS : le jeu vidéo *Grandia,* Mondial de la miniature 2000 ; huit fiches techniques et un double poster de *Card Captor Sakura* !



64

(100 pages) Annecy 2000, Forum des images, Japan Expo ; INTERVIEW : Evelyne GRANDJEAN, IKUHARA Kunihiko, Laurent FISCHER ; PORTRAIT : René LALOUX ; ANIMATION : Cartoon.com, *Digimon, Blue 6, Gundam Wing* (2), Le film d'*Escaflowne,* Le troisième film de *Pokémon* ; MANGA : *Vagabond* ; DROITS DÉRIVÉS : le jeu vidéo *Tech Romancer,* jouets de *Cobra, Digimon* et la collection Popynica ; huit fiches techniques et un double poster de *Tarzan* !



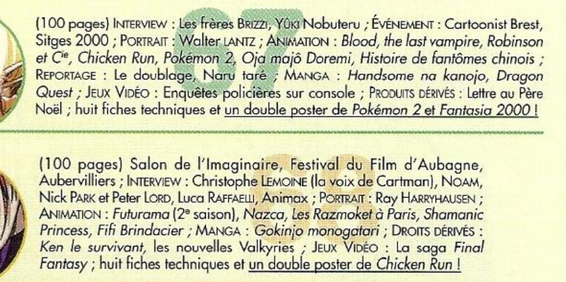
65

(100 pages) INTERVIEW : Éric ETCHEVERRY, Myung-Ha LEE, *Belphégor, La Petite sirène 2* ; ÉVÉNEMENT : Folimage, Wendy TILBY & Amanda FORBIS, Hiroshima ; PORTRAIT : Paul GRIMAULT, ASAMIYA Kia ; ANIMATION : *Titan A.E.,* Don BLUTH, *El Dorado, Silent Möbius,* résultats de l'AGPF ; MANGA : *Gunnm* (3), *One Piece* ; JEUX VIDÉO : *Vagrant Story, Animelo, Lupin III* ; DROITS DÉRIVÉS : les maquettes de *Gasaraki* ; huit fiches techniques et un double poster d'*El Dorado* et KAKINOUCHI Narumi !



66

(100 pages) INTERVIEW : Joëlle FOSSIER (la voix d'Électra), HARADA Hiroshi, MORIMOTO Kôji, Bill PLYMPTON, Claire WENDLING, June FALKENSTEIN, JE SUIS BIEN CONTENT ; ÉVÉNEMENT : BD Expo 2000, Comicfest ; PORTRAIT : Omer BOUCQUET, Le studio TRON ; ANIMATION : *Dinosaure, Chris Colorado, Perfect Blue, Cat's Eye* et le second film de *Card Captor Sakura* ; MANGA : *GTO* ; JEUX VIDÉO : *Dragon Quest,* YÛKI Nobuteru ; huit fiches techniques et un double poster de *Dinosaure* et *Cat's Eye* !



67

(100 pages) INTERVIEW : Les frères BRIZZI, YÛKI Nobuteru ; ÉVÉNEMENT : Cartoonist Brest, Sitges 2000 ; PORTRAIT : Walter LANTZ ; ANIMATION : *Blood, the last vampire, Robinson et Cie, Chicken Run, Pokémon 2, Oja majô Doremi, Histoire de fantômes chinois* ; REPORTAGE : Le doublage, Naru taré ; MANGA : *Handsome na kanojo, Dragon Quest* ; JEUX VIDÉO : Enquêtes policières sur console ; PRODUITS DÉRIVÉS : Lettre au Père Noël ; huit fiches techniques et un double poster de *Pokémon 2* et *Fantasia 2000* !

68

(100 pages) Salon de l'Imaginaire, Festival du Film d'Aubagne, Aubervilliers ; INTERVIEW : Christophe LEMOINE (la voix de Cartman), NOAM, Nick PARK et Peter LORD, Luca RAFFAELLI, Animax ; PORTRAIT : Ray HARRYHAUSEN ; ANIMATION : *Futurama* (2e saison), *Nazca, Les Razmoket à Paris, Shamanic Princess, Fifi Brindacier* ; MANGA : *Gokinjo monogatari* ; DROITS DÉRIVÉS : *Ken le survivant,* les nouvelles Valkyries ; JEUX VIDÉO : La saga *Final Fantasy* ; huit fiches techniques et un double poster de *Chicken Run* !



69

(100 pages) Festival BD d'Angoulême ; INTERVIEW : Isabelle GANZ (la voix de Zia), Jacques COLOMBAT, ASAMIYA Kia ; PORTRAIT : Alexander PETROV ; ANIMATION : *Kuzco, Manie manie, Sakura Taisen,* l'âge d'or des mastodontes ; MANGA : *Asatte dance* ; DROITS DÉRIVÉS : Le salon du jouet 2001, *Final Fantasy* ; JEUX VIDÉO : *Sakura Taisen, Lodoss War - The advent of Cardice* ; huit fiches techniques et l'affiche de *Kuzco* !



70

(132 pages) Spécial 10 ans : dossier 10 ans de TV, de cinéma, de vidéo, de conventions, de fanzines, de *manga*… INTERVIEW : YAMAMOTO Maria, Randy FULLMER & Rik RANIERI (*Kuzco*), KATSURA Masakatsu ; ÉVÉNEMENT : Festival de Bruxelles ; ANIMATION : *Digimon* le film, *Mes Voisins les Yamada, Gloups, je suis un poisson, Kaze o mita shônen* ; MANGA : *Gun Smith Cats* ; JEUX VIDÉO : *Yaru Drama* et huit fiches techniques…



71

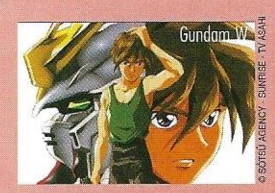
(100 pages) Compte-rendu de AFM Showest ; INTERVIEW : Donald REIGNOUX (la voix de Shinji), TAKAHATA Isao, Garri BALDINE, Bruno BOZZETTO, des élèves des Gobelins, La folie Daddy DJ, ZEP, NIHEI Tsutomu ; PORTRAIT : HABARA Nobuyoshi ; ANIMATION : *Titeuf, Chroniques du Chevalier Héroïque, Vampire Hunter D, Love Hina* ; MANGA : *Itsumo Misora, Blame* ; PRODUITS DÉRIVÉS : Le salon de la maquette 2001 ; JEUX VIDÉO : *Yaru Drama* 2, TAMAKI Yoshitaka ; huit fiches techniques et un double poster de *Mes Voisins les Yamada* et de *Dancougar* !



72

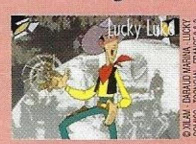
(100 pages) Festival d'Auch, Cartoonist Toulon, Cannes 2001 ; INTERVIEW : Guy DELISLE, HABARA Nobuyoshi, ÔBA Kenji (X-Or) ; PORTRAIT : Jean-Claude CORBEL ; ANIMATION : *Trigun, Legendary idol Eriko, Corto Maltese,* la *motion capture* ; MANGA : *Hunter X Hunter* ; JEUX VIDÉO : *Z.O.E* ; PRODUITS DÉRIVÉS : La chevauchée des Valkyries ; huit fiches techniques et un poster de *Final Fantasy* !

France



◆ Une date à retenir : le 7 septembre 2001, l'arrivée de *Gundam* en France ! En effet, la chaîne Cartoon Network va diffuser à la rentrée *Gundam-W*, l'une des séries les plus récentes tirées du plus célèbre robot japonais.

◆ *South Park* reviendra à la rentrée sur Canal + avec une nouvelle saison qui verra l'arrivée d'un nouveau personnage en chaise roulante, Timmy.



◆ La nouvelle série de *Lucky Luke* fera partie des grandes nouveautés de la rentrée sur France 3. La série sera diffusée en dehors des cases jeunesse habituelles.



◆ La série TV de *Détective Conan* a enfin été achetée en France. C'est AB Productions qui détient désormais les droits, mais il est encore prématuré de parler de sortie vidéo ou de diffusion télévisée.

◆ *Bioman* sera de retour en septembre sur Mangas, de même que *Saint Seiya* (avec les génériques originaux).



◆ Après *Titeuf*, Canal J proposera en septembre l'adaptation d'une autre BD fameuse, *Cédric*.

◆ AK Vidéo va sortir *Gatchaman 2*, la seconde série de *La Bataille des Planètes* revue et corrigée par Fox Kids sous le nom de *La Patrouille des Aigles*. Sortie le 28 septembre en coffret VHS et à l'unité en DVD.



◆ La série TV de *One Piece* devrait sortir prochainement sous le label Tôei Animation.

◆ *Plastic Little*, *Yoma*, *Vampire Hunter D* et *The Hard* seront les rééditions DVD de chez Kaze à la rentrée. L'éditeur va aussi sortir en cassette deux anciens titres inédits produits par Tokuma : *Devil Robot* et *Digital Devil Story*.

◆ Glénat va sortir deux nouveaux *manga* de l'éditeur Shûeisha à la fin de l'année : *Soul Hunter* (*Hôshin Engi*) et *Marmalade Boy*.

◆ On nous confirme la sortie en salle de *Bécassine* pour Noël. Le réalisateur, Philippe Vidal, a déjà travaillé sur des séries animées comme *Fennec* et *Fracasse*, mais ce sera son premier long métrage.

Erratum

L'article sur *Corto Maltese* du numéro 72, page 66, comporte deux erreurs :
- Le studio Corto n'est en aucun rapport avec le studio des Armateurs.
- Les décors sont gouachés et les personnages colorés par ordinateur, et non l'inverse, comme il était écrit.

L'auteur de l'article présente ses excuses auprès des lecteurs et des personnes concernées.

Japon

◆ Alors qu'on attend toujours la fin du *manga* et une future série TV, Clamp nous annonce la sortie le 25 août d'OAV tirées de leur *manga X* !

◆ Une nouvelle série télévisée de *Uchû kaizoku Captain Harlock*, alias *Albator le corsaire de l'espace* serait actuellement en préparation.

◆ C'est le groupe Ali Project (*Clamp Detective Highschool*) qui chante le générique de début de la série *Noir* et Arai Akino (chansons de *Macross Plus*) celui de fin.

◆ *Gate Keepers* devrait revenir pour une nouvelle série d'épisodes en octobre.

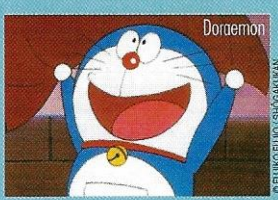
◆ Le jeu *Piano* fera l'objet d'une série télévisée en 2002.



◆ Une DVD-box de l'intégrale de *Nadia, le secret de l'Eau-Bleue* sortira le 30 octobre au Japon. Si les épisodes ne seront qu'en japonais, la *box* sera agrémentée d'une figurine, d'un mini *art-book* et de nombreux suppléments. Il vaut en revanche mieux la réserver dès juillet.

◆ Un film de *Inu Yasha* (dernier succès de l'auteur de *Ranma 1/2*) est en préparation. Il sortira en décembre.

États-Unis



◆ Après le succès mondial de *Pokémon*, la maison d'édition Shôgakukan (qui était partie prenante dans la série) essaye de vendre l'un de ses plus grands classiques : le chat robot *Doraemon* ! Il est vrai que le dessin animé compte un nombre impressionnant d'épisodes (plus de 900 !), si succès il y avait…

◆ Après *Shrek*, le studio PDI va adapter une œuvre de Terry Pratchett, *Le grand livre des Gnomes* (*Bromeliad*) qui se compose de trois histoires : *Les Camionneurs (Truckers), Les terrassiers (Diggers)* et *Les aéronautes (Wings)*.

◆ *Shrek* devrait toutefois faire l'objet d'une suite, étant donné le grand succès du film aux États-Unis.

◆ Après deux films, *La Momie* va devenir une série télévisée d'animation.

◆ On attend également pour les prochains mois *Treasure Planet* qui sera le premier dessin animé de science fiction produit par Disney.

PEUR DE RATER UN NUMÉRO ?

ABONNEZ-VOUS !

POUR 10 NUMÉROS... DONT UN GRATUIT !

Dans le prochain numéro d'AnimeLand qui sortira le 5 septembre 2001, retrouvez :

- Un peu de nostalgie avec **Ulysse 31**
- La suite de **Tiger Mask**
- Découvrez la saga de **Queen Millenia**, la série de **Hand Maid May** et le film d'**Ah ! My Goddess**
- Les comptes rendus de **Japan Expo 2001**
- Les manga **Angelic Layer** de CLAMP et **Angel Heart** de HÔJÔ Tsukasa
- Et toutes vos rubriques habituelles...



Pour commander les anciens numéros reportez-vous aux pages 126-127

❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les **10 prochains numéros** dont **un gratuit** à partir du mois de : ____________
au prix de **315 F** pour la France métropolitaine et **360 F** pour l'étranger et les Dom-Tom.

❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les **5 prochains numéros** à partir du mois de : ____________
au prix de **175 F** pour la France métropolitaine et **200 F** pour l'étranger et les Dom-Tom.

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Code Postal : ____________ Ville : ____________
Pays : ____________ Date de naissance : ____________

Étranger : règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Anime Manga Presse, à :

Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.

AL73 — Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment.
Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes seuls destinataires.

TONKAM

TONKAM BASTILLE LA BOUTIQUE DU MANGA
29 RUE KELLER 75011 PARIS

Attention ! Les prix indiqués sont des prix à l'unité en francs français. Tous nos prix et références sont mentionnés sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles.

Tous nos articles sont des originaux provenant du Japon. Tonkam ne fait aucune importation de livres japonais édités à Hong Kong.

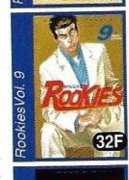
TONKAM SERVICE V.P.C TEL. 01 48 18 13 92 Horaires Tél. VPC : de 10 h à 12 h Les mardi, mercredi & vendredi

Les Éditions* Tonkam


Cyber Weapon Z Vol. 10 (Final) — 79F

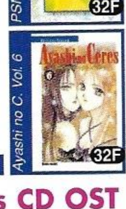

Kimengumi Vol. 5 — 59F


F. Compo Vol. 10 — 48F


Phénix Vol. 4 — 59F


Rookies Vol. 9 — 32F


X de Clamp Vol. 14 — 32F


PSME Vol. 15 — 32F

Ayashi no C. Vol. 6 — 32F

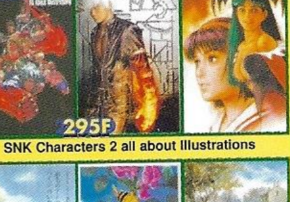
- •Amer Béton (3 Vol.) 55F
- •Angel Sanctuary (7 Vol.) 32F
- •Ayashi no Ceres (6 Vol.) 32F
- •Bouddha (8 Vol.) 55F
- •Butsu Zone (3 Vol.) 32F
- •Cat's Eye (10 Vol.) 59F
- •Cyber Weapon Z (9 Vol.) 75F
- •Cyber Weapon Z Vol.10 ..... 79F
- •DNA (5 Vol.) 32F
- •F. Compo (10 Vol.) 48F
- •Frères du Japon 55F
- •Fushigi Yugi (18 Vol.) 32F
- •I"s (9 Vol.) 32F
- •Kimengumi (5 Vol.) 59F
- •Le Cadeau de l'ange 32F
- •Le Temps des cerisiers 32F
- •Les 3 Adolf (4 Vol.) 55F
- •Maison Ikkoku (4 Vol.) 59F
- •Mélodie de Jenny 32F
- •Please Save... (15 Vol.) 32F
- •Phénix (4 Vol.) 59F
- •Printemps bleu 59F
- •Rash (2 Vol.) 32F
- •RG Veda Vol. 4, 7 et 8 .... 45F
  Vol.1 à 3, 5, 6, 9, 10 Rupture
- •Rookies (9 Vol.) 32F
- •Shadow Lady (3 Vol.) 30F
- •Stratège (9 Vol.) 48F
- •Sous un Rayon (3 Vol.) 32F
- •Tokyo Babylon (7 Vol.) 45F
  Vol.5, 6, 7, Rupture
- •Tough (11 Vol.) 48F
- •Talulu le magicien (5 Vol.) 32F
- •Vagabond (2 Vol.) 59F
- •Video Girl Aï (15 Vol.) 32F
- •Wish (4 Vol.) 59F
- •X de Clamp (12 Vol.) 30F
- •X de Clamp Vol.13 & 14 ..... 32F
- •Zetman 30F
- •Zetsuai (4 Vol.) 32F

Version française

ART BOOKS


505F — RG VEDA Tenmagouka illust. 2


Illustrations de CLAMP, pour le manga RG Veda


295F — SNK Characters 2 all about Illustrations


240F — Masahiro Ioka Illustrations dessinateur des décords de Nippon (Maya, Heidi, P. Sarah...

Hojo Tsukasa 20 TH — 250F · The Tiara Angélique — 315F · Bouncer visual CG — 295F · Sakura memorial illust — 210F · Sailor Moon R TV — 100F

- •Art of Laputa 265F
- •Art of Nausicaä 265F
- •Art of Totoro 265F
- •Art of P. mononoke. .. 290F
- •Adam 100F
- •AIC 295F
- •Alpha de Sadamoto. ... 285F
- •Uténa this is anim. ... 220F
- •Atsuko Ishida 2 ...... 210F
- •Blue submarine 6 G. . 210F
- •Bome Bishojo 250F
- •Blood The L. Vampire. 250F
- •Bubble Gum 2040. ... 315F
- •Brain Powerd 170F
- •Sakura illust. 1 ...... 200F
- •Sakura illust. 2 ...... 200F
- •Sakura illust. 3 ...... 200F
- •Cheerio Sakura 2. ... 190F
- •Cheerio Sakura 3. ... 190F
- •Eccelente M. Inomata . 200F
- •Eve 100F
- •Evangelion I M Visual. .. 155F
- •Evangelion I M story ... 180F
- •EvangelionE-mono. .. 155F
- •Exist Okasaki illust. .. 260F
- •God Minami Osaki ... 135F
- •Gate Keepers E. 125F
- •Ganapa note 260F
- •Gasaraki Film B.1 ... 160F
- •Gasaraki Film B.2 ... 160F
- •Gundam F91 100% .. 125F
- •Intron Dépot 1 ...... 245F
- •Jin-Roh Behind 250F
- •Kenji Goto Illustration. 200F
- •Kei Toume Coffret ... 345F
- •Kei Toume illust 295F
- •Kenichi Sonoda A. ... 260F
- •Konami all products .. 190F
- •Mamoru Yokota art. .. 230F
- •Mystic Dragon 220F
- •Mechanical design w . 240F
- •Metal Gear Solid I. ... 505F
- •Madoka K. Orange Road 505F
- •Narumi Kakinouchi. .. 200F
- •Oppo de M. Hayase. . 230F
- •PSME Final book 180F
- •Range Murata 0,5/ .365F
- •Rouge Wing M. ...265F
- •Rasen Kaimu T. ...190F
- •Sai de M.Inomata .240F
- •Slayers illust 1 ....210F
- •Slayers Motion pic 150FF
- •Spriggan Movie ...315F
- •Steam Detective ...275F
- •Sunrise animé 01 ..190F
- •Tsukasa Hojo 20Th 250F
- •The Tiara Angélique 315F
- •Tatsunoko héros ...180F
- •Vampire Hunter D ..400F
- •Weiz Kreuz 160F
- Water C. Nausicaa .290F
- •Zembu Nadesico ..155F
- •X Perfect (Clamp) ..205F


Tatsunoko heros — 180F · Art of Laputa — 265F · Jin-Roh Mania — 210F · Slayer Dramata illust. — 210F


Angel Cage (1) — 170F · PSME 2 — 160F


Escaflowne Film 100 — 190F · Venus S. Urushihara — 220F

Divers CD OST

Lodoss Eiju 1 — 190F · Arion Symph. — 120F · B. B. Crisis 3CD — 360F · Tokyo Babylon — 315F · X Movie OST — 195F · Angel sanc — 215F

- •Angel Sanctuary OST 215F
- •AD Police A OST TV 215F
- •AD Police Z OST TV 215F
- •Anime Hot Wave II 190F
- •Arion Symphonic 120F
- •Brain Powerd OST(Vol1.) .190F
- •Brain Powerd OST(Vol2.) 245F
- •BBCrisis Collectors 99......190F
- •Bubblegum Crisis (3 CD.) 360F
- •Calimero OST 160F
- •Cowboy Bebop Blue 245F
- •Der Ring Nibelungen I 245F
- •Escaflowne Lovers Only ...225F
- •Evangelion Death OST 120F
- •Evangelion Box Works 810F
- •Gasaraki OST (2 Vol.) 190F
- •Ghost in the Shell 245F
- •Laputa 190F
- •Roi Léo TV 160F
- •Laura Passion Théâtre 160F
- •Lodoss Eiju OST 1-2-3 ...190F
- •Maya l'abeille 160F
- •Minky Momo 210F
- •Sailormoon Theme Songs 135F
- •Spriggan OST 200F
- •Tokyo Babylon Image 2CD 315F
- •Vampire Hunter 235F
- •Versailles no Bara 255F
- •Windaria 2CD 210F
- •X Clamp Movie OST 195F
- Best Of Songs la pièce = ...170F
- •Maison Ikkoku •Lamu •Yuyu Hakusho Songs •Yuyu Hak (BO)
- •Ranma 1/2

Animations Cassettes vidéo VF

Shurato OVA 1 Vol — 99F · Yuyu Hakusho 4 Vol — 129F · Neoranga 4 Vol — 129F
Neia under seven 2 — 99F · Sol bianca legacy — 99F · Générator Gawl — 129F
City Hunter complot — 129F · City Hunter Bay city — 129F · Cow boy be bop 9 vol — 129F

Tous ces produits et bien d'autres sont disponibles à notre boutique.

TONKAM BASTILLE
La Boutique du Manga
29 Rue Keller 75011 Paris
Tél. 01 47 00 78 38

Animations DVD VF


Sherlock Holmes — 159F


Guyver 2 Vol — 189F

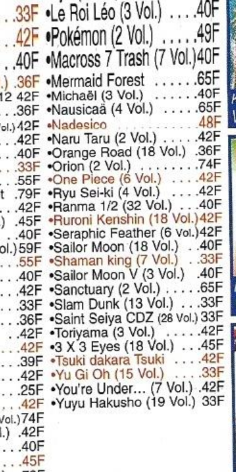

El hazard 2 Vol — 129F


Iria 2 Vol — 179F


Lost universe 4 Vol — 129F · Lost universe 4 Vol — 129F

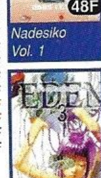
Manga en VF

- •Akira Couleur (14 Vol.) .93F
- •Akira NB (6 Vol.) 78F
- •Appleseed (5 Vol.) 74F
- •Astro Boy (11 Vol.) 40F
- •Blame (4 Vol.) 42F
- •Black Jack (12 Vol.) ...40F
- •Basara (2 Vol.) 33F
- •BT'X (15 Vol.) 42F
- •Bastard (21 Vol.) 40F
- •Capitaine Tsu. (22 Vol.) .36F
- •Card Captor Sakura 12 42F
- •City Hunter (36 Vol.) ...36F
- •Clamp détectives (3 Vol.) 42F
- •Cobra (17 Vol.) 42F
- •Cowa 40F
- •Conan (28 Vol.) 33F
- •Dark Angel (5 Vol.) 55F
- •Dark Angel 5 + Coffret .79F
- •Devilman (4 Vol.) 42F
- •Dragon Head (10 Vol.) .45F
- •Dragon Ball (42 Vol.) ..40F
- •Dragon Ball new (3 Vol.) 59F
- •Eden (3 Vol.) 55F
- •Evangélion (5 Vol.) 40F
- •Exaxxion (3 Vol.) 42F
- •Eiji (2 Vol.) 33F
- •Fly (37 Vol.) 36F
- •Getter Robot (2 Vol.) ..42F
- •Golden Boy (4 Vol.) ...42F
- •Gon (5 Vol.) 39F
- •Goldorak (4 Vol.) 42F
- •Gon Couleurs 25F
- •Goddess (18 Vol.) 42F
- •Ghost in the Shell (2 Vol.) 74F
- •Gunsmith Cats (7 Vol.) .42F
- •Gunnm (9 Vol.) 40F
- •GTO (6 Vol) 45F
- •Gunnm album (4 Vol.) ..78F
- •Habitant de... (6 Vol.) ..59F
- •Hunter X Hunter (9 Vol.) 33F
- •Kamikaze (2 Vol.) 65F
- •Ken (22 Vol.) 36F
- •Kajika (1 Vol.) 42F
- •Katsuo (5 Vol.) 42F
- •Kyo (2 Vol.) 33F
- •Le Roi Léo (3 Vol.) 40F
- •Pokémon (2 Vol.) 49F
- •Macross 7 Trash (7 Vol.) 40F
- •Mermaid Forest 65F
- •Michaël (3 Vol.) 40F
- •Nausicaä (4 Vol.) 65F
- •Nadesico 48F
- •Naru Taru (2 Vol.) 42F
- •Orange Road (18 Vol.) .36F
- •Orion (2 Vol.) 74F
- •One Piece (6 Vol.) 42F
- •Ryu Sei-ki (4 Vol.) 42F
- •Ranma 1/2 (32 Vol.) ...40F
- •Ruroni Kenshin (18 Vol.) 42F
- •Seraphic Feather (6 Vol.) 42F
- •Sailor Moon (18 Vol.) ..40F
- •Shaman king (7 Vol.) ..33F
- •Sailor Moon V (3 Vol.) .40F
- •Sanctuary (2 Vol.) 65F
- •Slam Dunk (13 Vol.) ...33F
- •Saint Seiya CDZ (28 Vol.) 33F
- •Toriyama (3 Vol.) 42F
- •3 X 3 Eyes (18 Vol.) ...45F
- •Tsuki dakara Tsuki 42F
- •Yu Gi Oh (15 Vol.) 33F
- •You're Under... (7 Vol.) .42F
- •Yuyu Hakusho (19 Vol.) 33F




Kamikaze Vol. 2 — 65F


Nadesiko Vol. 1 — 48F




Eden Vol. 3 — 55F


Dragon Ball Vol. 3 — 59F · R. enshin Vol. 18 — 42F · One Piece Vol. 6 — 42F · Conan Vol. 28 — 33F · Hunter X H Vol. 9 — 33F


Basara Vol. 2 — 33F


Shaman King Vol. 8 — 33F


GTO Vol. 4 — 45F

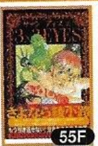

Sakura Vol. 12 — 42F



Goddess Vol. 18 — 42F


En Japonais . DIVERS MANGA V.O.


Angelic Layer 4 — 60F


3X3 eyes 36 — 55F


Itsumo Misora — 40F


Vagabond 10 — 55F


West End 7 — 60F · Newaza Ippon — 60F



Love mode 8 — 60F


Ah uresouna 6 — 60F

DIVERS MANGA V.O.

- •Ah my Goddess Vol. 22 ...55F
- •BT'X Vol.8 à 13 ....55F
- •Chobit 1 de Clamp 55F
- •Deadman (6 Vol.) 55F
- •Duklyon 1 de Clamp 60F
- •Exaxxion (Vol. 3) 55F
- •F. Compo (13 Vol.) 55F
- •F. Compo (Vol. 14) 60F
- •Fake (7 Vol.) 60F
- •Juline (5 Vol.) 50F
- •Kizuna (7 Vol.) 60F
- •Koisuiren 1 ....55F
- •Lastman (10 vol.) 55F
- •Love Mode (7 Vol.) 60F
- •Peach 1 de U-Jin 55F
- •Refreme U-Jin Vol. 2 à 6 ..60F
- •Sakura Tsushin (Vol.15-20) 55F
- •Silent Möbius - Katsumi ..100F
- •3X3 Eyes Vol. 29 à 35 ...55F
- •Tragédie de P 100F
- •Tokyo Univ. Story (34 Vol.) 55F
- •Vampire Miyu (6 Vol.) ...55F
- •20 menso 1 de Clamp .60F

MANGA DE CLAMP

- •Angelic Layer (3 Vol.) ...60F
- •Suki Dakara Suki (3 Vol.) 42F
- •Card Captor Sakura (1 à 7 Vol.) 42F
- •X de Clamp Vol.12 à 16 .40F
- •Hyper Lune de Tamayo Akiama Ex Clamp (4 Vol.) 55F

SHOJO MANGA (40F)

- •Angel Sanctuary (20 Vol.)
- •Ayashi no Ceres (14 Vol.)
- •Basara (Vol. 24-27)
- •Bronze (Vol. 4-11)
- •Kareshi Kanojo (Vol. 3-8)

BD FORMAT JUMP (37F)

- •H2 (34 Vol.) de Mitsuru Adachi *Théo, une vie nouvelle*
- •Hoshin Engi (21 Vol.)
- •Hunter X Hunter (11 vol.) de Yoshihiro Togashi *(Yuyu)*
- •Inu Yasha (20 Vol.) de Rumiko Takahashi *(Ranma)*
- •I"s (15 Vol.) de Masakazu Katsura *(Video Girl)*
- •Rookies (12 Vol.)

TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.

BON DE COMMANDE VPC

Ne découpez pas votre magazine, recopiez ce bulletin sur papier libre

Réf à noter sur le bon: AL 73

•Forfait envoi normal 35 F (Maximum 10 articles et 500 F d'achat) •Forfait envoi rapide 55 F (Maximum 10 articles) • Supplément envoi recommandé + 14 F •Supplément envoi contre-remboursement + 51 F • Pour toute commande au-delà de 10 articles et/ou supérieure à 500 F et pour tout envoi hors France métropolitaine

Articles	Prix unitaire	Quantité	Total

NOM : ....
PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
.... ÂGE : ....





www.kaze.fr

ARION

par les producteurs de Princesse Mononoke

INTERVIEW-DOCUMENTAIRE : ARION ET L'OLYMPE